

平成3年12月10日発行(毎月1回10日発行)第5巻第12号(通巻57号)MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

MSX-FAN  
MOOK

エムエスエックス・ファン

# MSX-FAN

毎月ディスクが付録!

1991 DECEMBER

12

月情報号  
980YEN

NEW  
キヤル  
ビーチアップ総集編2(笑)  
ディスクステーション81号

■秘情報満載  
(ガゼルの塔、  
武将風雲録トーナメントほか)  
ゲーム十字軍

■ATTACK  
伊忍道・打倒信長  
幻影都市

■特別付録  
★「幻影都市」幻影音楽館  
スーパー付録ディスク  
●掲載全プログラム(33本)●CG  
●MSXVIEWのDAS(9本)●DOSが便利になるファイル  
●クイズ&オマケランナーほか●表紙CG:本村明広氏

今月のファンダム/  
タコ&イカ



魔王

さらに深く新ターボR(A1GT)を解剖する!





伝説のRPG、  
ついにMSXの世界へ……

好評発売中



turboR高速モード対応  
基本シナリオ15本収録  
FM PAC対応



**Falcom**  
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

戦国ソーサリアン  
ユーティリティ機能付き

いよいよ発売

**12月下旬予定** 価格未定

TAKERU価格¥6,800(税込)

パッケージ版 ¥8,800(税別)

※限定版につき、品切れの際はご容赦ください。

**MSX2 / MSX2+ / MSX turbo R**  
(高速モード対応)

松下 FS-4500、FS-4700F、FS-5500F1/F2 キヤノン V-30F 日立  
MB-H70 外付けドライブ 松下 CF-FD351 三菱 ML-30FDを使用  
している場合 対応不可

開発/ティールハイト

## 設置店リスト

[illegible]

ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号

TAKERU事務局  
(052)824-2493

東京営業所(03)3274-6916  
大阪営業所(06)252-4234

通信販売

通信販売をご希望の方は、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。  
代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させていただきます。



## FAN ATTACK

異色の戦国時代RPG

### 伊忍道・打倒信長

ゲームのスクープ第2弾!

### 幻影都市

## FAN NEWS

キャル 愛と美の幻想世界を美少女AVGで!

ビーチアップ総集編2(笑) よくばり美少女ソフトふたたび!!

DMfan ディスクステーション31号  
ピンクソックス7

## PROGRAM

### ファンダム

1画面6本+N画面2本+10画面3本+FP部門1本

### ファンダムスクラム

### マシン語の気持ち

### アルゴリズム甲子園

### スーパービギナース講座

### BASICピクニック

ターボRのRAMディスクとは?

### FM音楽館

ゲームミュージック6曲+オリジナル1曲+「音楽」の知識

### AVフォーラム

今月のお題「ダンス」ほか

### ゲーム十字軍

のぞき穴:三国英傑伝ほか/歴史の散歩道:信長の野望・武将風雲録(武将ト  
ーナメント告知)/桃色図鑑:サークシリーズ

### 情報 FFB

おもちゃ箱 冬のA1GTイベント情報、BOOK急便ほか

GM&V 最新ゲーム・ミュージックとビデオ情報

### ほほ梅麿のCGコンテスト

今度は紙芝居部門で恐竜のタマゴが出たぞよ!

### FAN STRATEGY

最終回のストラテジーだい

記憶のラビリンス 『ソーサリアン』のシナリオはこう作れ!

ゲーム制作講座 コマンドに始まりコマンドに終わる

### パソ通天国

ちよっとのつもりがチャットにはまる!

## INFORMATION

### ON SALE

### COMING SOON

笑ウセえるすまん第1巻/N1KO<sup>2</sup>/舞、ほか新作情報

## MSX新作発売予定表 10月17日現在の情報

### 今月のいーしょーくー情報

FAN CLIP パナソニック、A1GTとMSXのこれからを語る

### 投稿応募要項

読者アンケート 掲載ソフト21本プレゼント

## 特別企画

『ソーサリアン』発売記念!

### オリジナル・シナリオ・コンテスト

コンテスト用応募用紙(後編)

この冬新登場のA1GTの魅力を大分析!

### 新ターボR「A1GT」を探求する

## 特別付録

### スーパー付録ディスク#3

〈すぺしゃる〉『幻影都市』幻影音楽館

〈レギュラー〉ファンダム・GAMES/ファンダム・サンプルプログラム/FM音楽館/  
AVフォーラム/ほほ梅麿のCGコンテスト/MSXView/パソ通天  
国/ゲーム十字軍/あてましょQ/オマケ

### スーパー付録ディスクの使い方

## ●スペック表の見方

### Mファンソフト

☎03-3431-1627

### 1月23日発売予定

媒体	2DD × 2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円
ターボRの高速モードに対応	

りするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種は  
VRAM128Kなので、あまり関係ありません。⑦セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこから  
また始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シ  
ミュレーションゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある  
場合はそのことを明記してあります。⑧価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

⑨備考欄。

## ●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー  
付録ディスクに掲載のプログラム  
やデータなどが収録されています。



## ●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

## ●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金  
曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。  
なお、ゲームの解答やヒントはいいさいお答えしていません。

☎03-3431-1627



打倒信長に燃える忍者は夢をかなえられるか

FAN ATTACK

# 伊忍道

打倒信長

光栄

☎045-561-6861

ROM版11月13日発売

ディスク版11月下旬発売予定

光栄のリコエーションゲーム第3弾。主人公は、信長に復讐を誓って全国を修行してまわり、自分を鍛える忍者。一族のうらみをはらすまでつきすめ!!

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/PAC
価格	11,800円
CD付きは14,200円 ターボ円の高速モードに対応	

媒体	× 3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円
CD付きは12,200円 ターボ円の高速モードに対応	

## 打倒信長の物語はこうしてはじまった

時は天正10年6月15日。『伊忍道』はこの日から始まる。主人公の伊賀忍者一族は、前年に織田信長の伊賀侵攻によって壊滅的な状態になってしまった。かろうじて生きのびた者たちも、全国にちりぢりに散って行方がわからなくなってしまった。主人公たちも人目を忍んでひっそりと伊賀の隠れ里に住んでいたが、ついにここも信長配下の残党狩りの手が伸びてきたのである。

突然、霞丸という影の軍に村



①につっき信長よ。われわれをどこまで苦しめれば気がすむのだ



②いきなり強敵の霞丸が現れた。絶体絶命のピンチだ。どうする?

を荒らされ、主人公は彼らに、ほとんど抵抗できぬまま敗れる。死を覚悟したそのときに、「明智光秀が謀叛を起こした」との報がはいり、とどめをささずに立ち去っていった。まさに九死に一生を得た。だが、もうこの村にはいることはできなくなった。なぜなら、すぐに新たな追手がやってくるだろう。そうなるのは手遅れだ。今度こそ、命があぶない。

村の長老は最後の力を振り絞り主人公の傷を治し、すすむべき道を教えて力つきてしまう。一族のうらみをはらすため、打

倒信長のために立ちあがる決心をした。

しかし、忍者としては、まだまだ未熟で、とても信長には歯がたたないことは、こんどの事件でわかっている。

長老は、1人前の忍者になるために全国の修験場をまわって修行をしろといっていた。死ん

でいった仲間たちのために、いや自分自身のためにも、早く1人前の忍者にならなければならぬ。そして、信長を倒すことが与えられた運命なのだ。

こうして、命びろいをした若い忍者は旅立ちの一步を踏み出した。それは、長く、つらい修行の旅の始まりだった。



③けがをしたからだでやっと村にたどりついてみれば、村もたいへんなことになっていた



# 信長に復讐を誓う忍者ここにあり

自分の未熟さをあらためて知った主人公ではあったが、もう彼に迷いはなかった。たとえ、どんなにつらかろうと、苦しかろうと、信長に復讐をするためならば、どんな努力をも惜しまない。長老の願いを、そして一族の願いを一身に背負い、若い忍者は立ち上がった。

修行の旅に出てすぐに、彼はあの信長を目撃する場面にでくわした。信長軍の行軍が目の前を通りすぎてゆく。その中に大けがをした信長がいたのだ。明智光秀の謀叛で、死んではいなかったのだ。だが、今はまだどうすることもできない。実力が違いすぎる。ただじっと草むらの中からそれを見送るしかなか

った。そしていつか必ず、長老にもいわれたように、あの服部半蔵よりもすごい忍者になって信長を倒すのだと固く誓うのだった。まずはそのために自分を鍛える必要がある。このままで

は修験場にも入れない身分だから、選者の証を手に入れることから始めるのだ。修験場ではつらい修行が待っている。それをひとつひとつ乗り越えていくのだ。



伊忍者の隠れ里をあとにして、打倒信長の旅ははじまろうとしている。これから試練の日々だ



信長の軍勢と出会った。信長の姿はどこだ



この男が信長か？ けがをしてるようだ



死んでいった仲間たちのためにも、信長を倒すのだ

## このゲームシステムはこれでバッチリ

### 其の一

### キャラクタの成長

このゲームにおいて、キャラの成長に大きく関係しているのが16種類の職業。おもしろいところは成長のしかたが、それぞれの職業によって異なるところだ。たとえば、主人公である忍者だったらバランスよく成長していくが、僧侶系・道士系であったら気力の成長は早い、体力、力はおそい。全く逆なのが侍だ。おおまかにいうと、こんな感じになるが、職業によってパラメータの上昇の仕方に変化をつけてそれぞれの特徴を出しているわけ。僧侶は仙術を、道士は妖術をあるレベルになるとつぎつぎに覚えていく。侍は術を扱うことはできない。忍術は知っての通り修行で体得していく。

仲間になっていないキャラのレベルも、主人公と同等近くまで上がっていくので、いつメンバーチェンジをしてもこまることはないから、うれしいよね。早めにベストメンバーを見つけて試練に立ち向かっていこう。ここでは、キャラのパラメータについて、細かく紹介しておくから、仲間を選んだり、レベルを上げるときの参考にしていこう。

#### ●職業

職業は、忍者、僧、道士、侍の4つの系統に分かれ、全部で16種類の職業がある。

#### ●性別

「伊忍道」の中に登場してくるのはほとんどが男ばかりだ。しかし、忍者の中にはノ一(くのいち)と呼ばれる女忍者もいる

#### ●体力

攻撃を受けるたびに減少する。いわゆるヒットポイントというパラメータだ。体力が0になると、運がよくてけがという状態になる。運が悪いと死亡する

#### ●気力

術を使うたびに減少する。いわゆるマジックポイントというパラメータだ。レベルが上がるたびに気力が増え強力な術を使えるようになる

#### ●知力

この能力値が高いほど、忍術・妖術・仙術の成功の確率が高くなる

#### ●力

攻撃力に関わる能力。攻撃力の補助的なパラメータだ。武器を使いこなす能力も、このパラメータが関係する

#### ●素速さ

攻撃の素速さや敵の攻撃をよける確率に関係するパラメータ。この能力値が高いと素早く攻撃でき、攻撃をよける確率も高くなる。忍者は、この能力に優れている



ゲーム開始直後の主人公は、体力も気力も少なく非常に弱い。経験値を上げることが第一歩

#### ●運

戦闘時に敵から逃げられる確率や毒などの特殊攻撃をよける能力に関係するパラメータ。この能力値が高いほど、敵から逃げたり攻撃をよけたりできる

#### ●レベル

「人物」の成長度を表すパラメータ。レベルが高いほど各能力値は高くなる。戦いに勝ち経験値を得ると必要経験値が減り、必要経験値が0になると次のレベルに上がる

#### ●必要経験値

レベルが上がるために必要な経験値。必要経験値は敵を倒し経験値を得るたびに減っていき、0になるとレベルが上がり、次のレベルまでの必要経験値が表示される

#### ●攻撃力

敵に対する攻撃の強さを表すパラメータ。「人物」自身が持つ攻撃力に装備している武器の攻撃力が加わり、このパラメータの値になる。力の能力も関係してくる。

#### ●守備力

敵の攻撃に対する守りの強さを表すパラメータ。「人物」自身が持つ守備力に装備している防具などの守備力が加わり、このパラメータの値になる。

#### ●術防御力

敵に術をしかけられたときの防御力の値を表すパラメータ。「人物」の持つ術防御力に護符(ごふ)などの防御力が加わり、このパラメータの値になる。



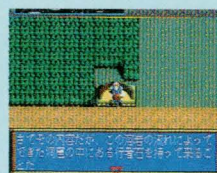
## 其二 修行をする

主人公(忍者)は修験場で試練をクリアすることによって修験場の長老から、術(忍術)を授かる。とまあ、これが基本になって話が進んでいくんだ。では、具体的にどのような方法で術がもらえるのかを説明しておこう。

まずその修験場の長老に話しかけ試練の内容を聞く。その試練というのは、洞窟のなかにあるアイテムを取ってくる。アイテムは修験場ごとに違うけど、アイテムを手に入れるまでの手順は、どの修験場でも同じだ。指定された修験場に行き、長老の話聞いて洞窟の中から探してくればいい。これで、めでたく術が使えるとい

うわけ。こう書くときごく簡単なゲームのような気がしてきたキミ、ひとこと忠告しておこう。そんな簡単なゲームじゃない。目的は単純だけど結構苦勞するんだ。何が大変って、敵が強い。かなりのレベルまで上がっていても、気を抜いているとけがをすることまがいなし。まあ、このゲームに限ったことではないけどね。こういう基本的なことを大事にしてプレイしてほしいな。

最後の試練を成し遂げたとき、宿敵、信長に対して一矢を報いることができるだろう。その日が来るまで修行あるのみ。最強の忍者をめざして、がんばるのだ。



洞窟の中から行者石を持ってこいといわれたイベントだった



やっと宝箱にたどりつき、行者石を手に入れた。さあ、地上に戻るぞ



急いで長老のもとに、行者石を届ける。イベントクリアってやつだ。長老は術を授けてくれた

## 其三 仲間をみつける

このゲームでは仲間を見つけて、パーティを組んでいくということが、プレイしていくうえで重要なカギになっている。忍者にはない特性をもっているキャラを仲間に加えておくと、あとあと役にたつぞ。でも、パーティの組みかたは自分がどんな戦い方をするかで決めるのがベスト。

でも、僧侶はいたほうがいいだろう。回復系の術を使えるキャラが多いほど、楽にゲームが進むからね。最初のうちはなかなか仲間にはなってくれないが、根気強く語り合えばきっと仲間になってくれるはず。反信長の考えをもった人たちは比較的仲間にしやすい。た

だし、甲賀忍者とは相性が悪いみたいで、なかなか打ち解けあってくれない。

ちょっと耳寄りな情報をプレゼントしよう。「飛行仙」という特技をもっているヤツは、服部半蔵、天海、毘沙門の3人だけなんだ。



服部半蔵のような超有名な忍者だって、仲間に入れることができるんだ



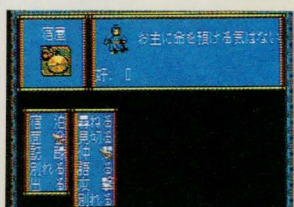
旅を続けていると、同じ考えをもった忍者が仲間になることもある



忍者などとの戦いに勝つと、降参したやつを仲間に加えることもできる



宿屋には、たくさんの人々が集まる。この中から有望な人材を探すのだ



いくら仲間に入れてたくても、相手に信用されないと断ってくる。シビアだな

## 其の四 戦闘システム

『伊忍道』は、いままでの光栄のゲームとは違い、RPGということ強く前面に出しているゲームだ。敵と出会ったりすると、コマンド入力式の戦闘画面に切り替わり、忍術や妖術を使ったりする迫力あるバトルシーンが繰り広げられる。敵は、大蛇、毒蛇といった動物やムカデのような昆虫、土鬼や風鬼のようなものまで、よくぞ集めたなというくらいに妖怪たちが約150種類も登場するのだ。敵は、それだけではなく信長側についている忍者たちもいる。こいつらと戦って経験値を稼ぎ、レベルを上げて、りっぱな忍者にならないといけない。

さて、戦闘は素速さの能力値の高さで攻撃の順番が決まる。先手攻撃をしたほうが、被害も少なく有利になる。隊列の決め方も重要になってくるので、体力や攻撃方法を考えたうえで決めたほうがいいだろう。



敵が現れた。こちらは3人、レベルも十分上がっている。いっきに斬る!



隊列は慎重に決めよう。体力のない仲間は、後ろに下けておこう



強い敵と出会った。仲間が倒されてしまっになる。術が使えれば戦いは有利になるぞ



術をつんでいく間に、いろんな術が使えるようになる。術が使えれば戦いは有利になるぞ



## 其の五 仕事を引き受ける

全国の修験場をまわって、十分にレベルが上がってきたら、いよいよ戦国大名の下で働くことができるようになる。全国の大名はときどき求人を出して、潜入や混乱といった『信長の野望』シリーズでおなじみの仕事を頼んでくる。『信長の野望』では、忍者に命令するほうだったのに、なんか最初は違和感があって変な気分になってしまいう。でも、忍者はこんなに大変だったんだなんて思えてしまうから不思議だ。

レベルを上げれば、すぐに仕事があるのかというと、なかなか求人はしていないのだ。たとえ求人していたとしても、信頼度が少ないと、まったく相手にしてもらえないし、信長側の大名は、警戒しているせいか、やけに冷たい。最初

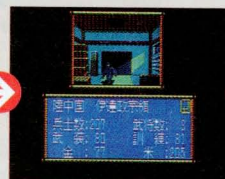
のころは、反信長側の陸中国の伊達政宗とか、中立の出羽国の最上義光などを頼るのがいいだろう。潜入、混乱といった仕事のほかに、大名が合戦をおこすと、合戦に参加することもできてしまう。これは、実際に部隊を引き連れてヘックス戦をやれるのだから、SLGファンにうれしい設定になっている。ヘックス戦では、忍術を使った今までにない戦闘ができるぞ。



①この城で問者を募集しているらしい。やろうか、迷ってしまふ



②敵国に潜入せよ、という命令が下った。失敗は許されないぞ



③潜入成功！さあ、情報収集だ。ふむ、ふむ。なるほど



④やったー。成功報酬は金840だ。これで何か武器でも買うぞ



⑤城の殿様に進言して合戦を勧めろ。殿様が承諾すれば、準備をして、次の月には合戦だ

## その後の展開を少しだけ教えちゃう

RPGとして進んでいくゲームも途中からSLGの要素が少しずつ出てくる。なんとヘックス戦ができてしまうのだ。今まではRPGとして、経験値を稼ぐだけだったわけだが途中からはSLGのようなこともできてしまう。いっぺんに2つのジャ

ンルを楽しめてしまつて、なんか得をした気分になってしまう。さて、後半はというと、近江のまわりの国を合戦で攻め落とし、近江の安土城に潜入する。城内のダンジョンをくぐりぬけると織田信長との運命の対決が待っているのだ。



⑥多額の関所が開いた。この関所はレベルが低いと通れないのだ



⑦これですべての修験場をクリアした。信長よ、必ず倒してやる

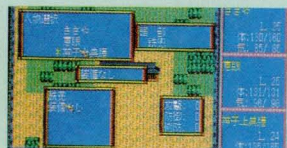
## 覚えておくと得するショップガイド

この右の一覧表はゲーム中に登場する主な店を表にした。どの店がどんな形をしていたかを覚えていないと、一度中に入ってから確かめないとわからないという、めんどくさいことになってしまうのだ。このショップ

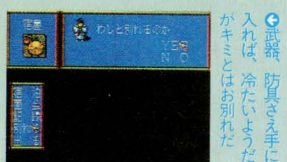
ガイドを持てれば迷ったり悩んだりすることもなくなるから便利だ。この他にも遊戯場や、質屋があるけど特定の時にしかないのので省いてしまった。下の技は、かなりせこいけど、やってみるとおもしろいと思うよ。

### おいはぎのわざ

ゲームを始めたばかりのころは、金がなく武器や防具、薬草などがなかなか買えない。そんなときに便利なテクニックを紹介しよう。やり方はすごく簡単だ。まず、どんなヤツでもいいから、自分の仲間にしてしまふ。能力値を調べて能力値の低いヤツなら持っているもの、装備しているものを、すべて取り上げて別れてしまふのだ。このテクニックを使えば、金を使わずに武器などが手に入る。



⑧おおっ！ なかなかいい防具を持っているようだ



⑨武器、防具を盗みに入れば、冷たいよだがキミとはお別れだ

宿屋	入り口の両側にちようちんが下がっているのが宿屋だ。疲れたら、ここで休もう	易者	小さくて、かわいい家は、易者だ。これまでに会った人物の情報を教えてくれる
飲み屋	入り口に大きい赤いちようちんが下がっているのが、飲み屋だ。情報を集めるぞ	修験場	この小さな家で、ごちゃごちゃしているのが修験場だ。がんばって鍛えちゃうぞ
古道具屋	のれんの色が黄色なのは古道具屋だ。薬、護符、道具などを売っているのだ	修験場宿屋	修験場の中にもちやんと宿屋がある。修験場の敵は強いから、ここでセーブを忘れるな
刀剣商	赤いれんは、刀剣商だ。武器、防具を売っている。買取はしてくれないぞ	修験場飲み屋	修験場に飲み屋があるなんて……。酒を飲んだだけでなく情報収集の場でもあるのだ。
医者	入り口の両側に木があるのが医者だ。けがをしたら、ここに急いで来るべし	港	ここから、船に乗り、島に行くことができる。行き先は港によって決っている。



## さあ いよいよ出発のときでござる

さて、システムの紹介が、終わったところで、少しだけ序盤のゲーム展開を見てみよう。

ここは紀伊半島のなかほど、山間にある伊賀の隠れ里。まずはここからゲームはスタートする。この村にくすぶっているのが主人公。彼は未熟な若い忍者で、身分も低い。まだまだ修行中の身であるのに、戦国時代のまっただなかに放り出されるのだ。だが、一人で旅をするの



◆最初の修験場は富士の北嶺だ。



◆長老様、お世話になりました。信長は必ず倒します

は心細い。このゲームでは主人公を含め、3人で冒険ができるようになってから、早めに仲間を見つけよう。とはいっても、最初のうちは誰も仲間になんてしてくれない。やっぱり、レベルは低いし、何よりも信用度が低いからね。でも、それをクリアしていけばすぐに仲間に

なってくれる。だけど、このゲームには相性というのが存在していて、仲間になりにくいタイプがいる。無理して仲間に加えても、ダメなときもあるから注意してくれ。

とりあえず、村の

長老から聞いた話をよく覚えておいたほうがいい。重要なことばかりだから聞きもらしたりすると大変だ。

『伊忍道』のフィールドマップは、北海道を除く日本全域におよんでいて、画面数にすると、約1000枚という広大なものだ。当然のことながら、かなりの距

離を歩くことになる。歩き回っているうちに、疲れて倒れてしまうことだってある。そんなときに敵が襲ってくるんだ。そいつがまた強いことが多くて、レベルが低いとあつというまに、やられてしまうのだ。負けたら、金も半分とられてしまうという悲惨さ。そうならても平気なように町で宿屋があったら、必ずセーブするように心がけよう。あたりまえのことだけどね。



◆情報収集は、こまめにやること

## まずは富士の修験場に向かうべし

村の長老の教えの通りに、富士の修験場へ向かうよりも、先に「選者の証」というアイテムを取っておかなければならない。このアイテムがないと修験場に行っても修行させてもらえないから無駄足になってしまうんだ。これは隠れ里のすぐ上の洞窟にある。ただ、ここにいきなり入ってしまってもいいが、途中でセーブできる宿屋がないので、そこからちょっと東に行ったところの伊勢の城下町で、セーブしてから洞窟にはいるほうが安全だぞ。

さて、めでたく「選者の証」を

手に入れたらまっすぐに富士の修験場へ向かう。途中にある三河と遠江に寄って、仲間を捜したり、装備を整えるのもいいだろう。

修験場に着いたら、白ひげの長老に話かけてみよう。何をすればいいかを教えてくれるぞ。そこで出された試練を見事にのりこえたと忍術を授けもらえる。そして長老から、次に行くべき修験場を教えてもらえるので、そこへ向かう。

前半はこれを繰り返してキャラを成長させていくことがメインになっていく……。



◆長老に言われるまでもなく、信長は必ず倒す。死んでいった仲間のためにも……



◆伊賀の隠れ里を出て富士北嶺に向かう



◆火龍石をとってくるのが最初の試練だ



◆火龍石を見つけたぞ!! 急いで地上に戻るのだ



◆火龍石を届けると火炎の術を授かった



◆次の修験場は筑波にある。急ぐのだ



# 武器・防具類一覧

## 主武器

名 称	価 格	攻撃力	防御力	使用可能職業
木刀 (ぼくとう)	80	8	0	忍者、侍、僧
櫛の杖 (かしのつえ)	55	6	0	全員
智杖 (ちじょう)	80	11	0	僧
算木 (さんぎ)	120	7	0	道士
金剛杖 (こんこうじょう)	160	14	1	僧
剣	100	10	0	忍者、侍
短刀	120	13	0	全員
忍者刀 (にんじゃとう)	210	16	3	忍者、侍
野太刀 (のたち)	420	29	3	侍
なぎなた	2500	45	2	侍、僧
鎖鎌 (くさりかま)	380	22	0	忍者、侍
大刀 (だいとう)	180	21	0	侍
金剛杵 (こんこうしよ)	1300	32	0	僧
長尺 (ながしゃく) やり	970	44	1	侍
黒鉄の太刀 (くろがねのたち)	960	52	2	侍
鋼忍刀 (こうにととう)	940	32	2	忍者、侍
正宗 (まさむね)	3800	65	3	忍者、侍
炎鬼杖 (えんきじょう)	1680	23	2	道士
村正 (むらまさ)	7700	83	0	侍
鬼切丸 (おにきりまる)	7500	85	0	忍者、侍

## 頭部防具

名 称	価 格	攻撃力	防御力	使用可能職業
兜巾 (とんきん)	90	0	4	僧
笠子 (かさこ)	95	0	5	全員
烏帽子 (えぼし)	120	0	5	道士
鉢金 (はちがね)	380	0	10	忍者、侍
鎖頭巾 (くさりずきん)	800	0	16	全員
鉄兜 (てつかぶと)	1000	0	20	侍
不動明王兜 (ふどうみょうおうかぶと)	—	0	35	侍
三宝荒神兜 (さんぼうこうじんかぶと)	—	0	42	侍
鉄笠 (てつかがさ)	2500	0	35	忍者、侍、僧

## 飛び道具

名 称	価 格	攻撃力	防御力	使用可能職業
三方手裏剣 (さんほうしゅりけん)	150	10	0	忍者
八方手裏剣 (はっほうしゅりけん)	700	24	0	忍者
棒手裏剣 (ぼうしゅりけん)	250	17	0	忍者、侍
吹き矢	1000	16	0	忍者、道士
半弓 (はんきゅう)	1500	38	0	忍者、侍
弓矢	2500	48	0	忍者、侍

## 主防具

名 称	価 格	攻撃力	防御力	使用可能職業
胴着 (どうぎ)	10	0	6	忍者、侍、僧
道服 (どうふく)	8	0	4	道士
作務衣 (さむえ)	35	0	7	全員
忍者服 (にんじゃふく)	24	0	7	忍者
鈴懸 (すずかけ)	160	0	12	僧
羽織袴 (はおりばかま)	280	0	12	忍者、侍
袈裟 (けさ)	380	0	13	僧
直垂 (ひたたれ)	460	0	14	道士
鎖帷子 (くさりかたびら)	320	0	16	全員
短甲 (たんこう)	960	0	22	忍者、侍
大鎧 (おおよろい)	1600	0	26	侍
黒鉄鎧 (くろがねよろい)	3100	0	33	侍
金剛帷子 (こんこうかたびら)	4500	0	38	忍者、僧、侍
虎皮服 (とらかわふく)	4800	0	33	道士

## 薬・特殊道具類

名 称	価 格	効 果
薬草	8	体力を多少回復
金創薬 (きんそうやく)	16	けがを治す
解毒丸 (げどくがん)	12	毒を治す
気力丸 (きりよくがん)	500	気力を多少回復
体力丸 (たいりよくがん)	80	体力が100前後回復
敵討薬 (てきとうやく)	95	敵1人を攻撃する
伝火 (でんか)	200	前方の敵すべてを攻撃する
煙り玉 (けむりたま)	160	戦闘から逃げられる
忍力草 (にんりきそう)	40	製薬1(特技)によって体力丸になる
行者草 (ぎょうじゃそう)	325	製薬2(特技)によって気力丸になる
天狗の羽 (てんぐのはね)	100	行ったことのある城下町に移動。ダンジョンの中では入り口に移動する
選者の証 (せんじゃのあかし)	0	富士修験場に入場するために必要
火龍石 (かりゅうせき)	0	富士修験場修行終了アイテム
地神石 (ちしんせき)	0	筑波修験場修行終了アイテム
天の宝珠 (てんのほうじゆ)	0	羽黒山(出羽)修験場修行終了アイテム
般若珠 (はんにゃじゆ)	0	恐山修験場修行終了アイテム

## 護符

名 称	価 格	攻撃力	防御力	使用可能職業
守札 (まもりふだ)	120	0	2	全員
龍の鱗 (りゅうのうろこ)	300	0	4	全員
鳳凰の羽 (ほうおうのはね)	1000	0	6	全員



ターボR専用ゲームのスcoop第2弾!

FAN ATTACK

# ILLUSION CITY 幻影都市

イリュージョンシティ

マイクロキャビン

☎0593-51-6482

11月下旬発売予定

いよいよ発売日のせまってきた『幻影都市』。早く遊びたくて、ウズウズしている人もたくさんいることだろう。今回は、いままで明らかにされていなかった部分を紹介しよう。

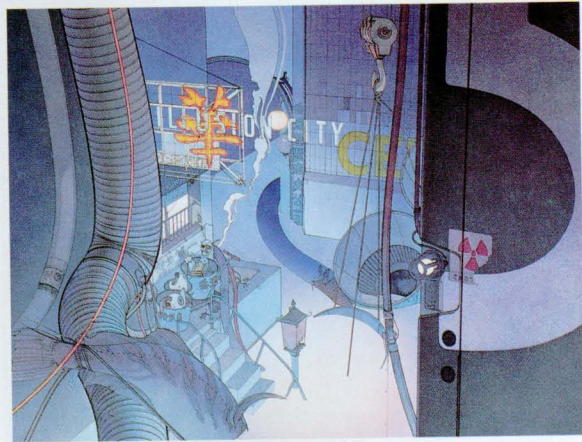
媒体	CD-ROM
対応機種	MSX TURBO R
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	9,800円
ローランド製の「CM-32L」と「MT-32」のMIDI機器に音源が対応	

## 異色世界で展開するストーリー

謎とされていた部分が多少あきらかにされたので、そこを紹介していきたいと思う。

その前に、前回のスcoopでお伝えしたストーリーをかんたんに紹介しておく、地殻変動が起こり一夜にして崩壊してしまった香港に「SIVA」とよば

れる国際情報企業集団が登場した。20年後、香港において絶大な権力を持つようになったSIVAは、人々の生活する区域を安全な上層区域と危険な下層区域にわけて管理していた。そんな未来の香港を舞台に、何者かに誘拐された双子の少女の1人



まるで、映画「ブレードランナー」の世界に出てくるような都市。コンピュータに制御されたかのような街がとてつもないサイバー

### 物語の中心になる3人



ティエンレン

●下層区域でダイバーを営む男、天人(ティエンレン)



メイファン

●人民警察の対魔特別攻撃班に所属する、美紅(メイファン)

●魔界八部衆の一人、南天リによって誘拐される悲劇の少女



シャオメイ

シャオメイを捜すために、主人公の天人(ティエンレン)が行動を始める。と、いうものだ。

この香港崩壊の背後には「魔天教」の影があったのだ。ただし、どんな形でかわっていたのかはわからない。こうなってくると気になるのが、魔天教とSIVAの関係だろう。この事件から20年後の香港の実権をに

ぎっていたのがSIVAだったことから考えても、この両者の関係にはじつにあやしいものがあるではないか。だけど、残念ながらここから先は謎のままになっている。

しかしこれから先、天人たちがシャオメイを見つけたす間に、SIVAの組織とも何らかのかわりが出てきそうだ……。



## 登場するキャラクタは全部で30人以上!

このゲームに登場するキャラクタは、味方が8人に敵が9人。その他、ストーリーが展開していくと次々に登場してくるキャラクタを合わせると、全部で30人以上のキャラクタが登場するのだ。そして、このゲームの特徴の1つに、ストーリーの途中に敵側がしていることを見せられる「カットイン方式」というイベントシーンがある。

これによって、ゲーム中にどこで何が起きているのかが手にとるようにわかり、RPGにありがちな、何をすればいいのかわからなくなっちゃた。ということがほとんどないのだ。

そして「せっかくイベントシーンで見せるんだから、個性的なキャラクタを登場させました」(マイクロキャビン/谷口さん談)というだけあって、こんなことがあっていいのか? と思えるようなキャラクタがバン

バン登場してくる。なんと、Hゲームでおなじみのベッドシーンまで出てくるのだ。しかも、男同士のベッドシーン。この他にも、妙なキャラクタがたくさん待っているぞ!?

### NPC(ノン・プレイヤー・キャラクタ)

このNPCというのをわかりやすくいうと、おたすけキャラクタのこと。ストーリーの中で、起こるイベントなどをクリアするためだけに登場したりするの

だ。中にはストーリーとは関係なく、制作者の遊びで登場するNPCもいるから楽しい。『幻影都市』には、こんなNPCが30人以上も登場するのだ。

## 反魔天教集団

「カッシュ」



主人公の天人とパートナーの美紅を中心に、魔天教を倒すために集まった同志

「天人」



「美紅」



「ドク」



「老師」



「アレン」



「ホウメイ」



「シャオメイ」



「カイ」



## 魔天教組織

『魔天王』  
+  
『魔天八部衆』

V  
S

魔天八部衆の1人  
「南天リー」



シャオメイを誘拐したのが、この南天リー。魔天八部衆の1人である

## オープニングビジュアルをちょっと紹介

いよいよ制作も大詰めといったところになってきた『幻影都市』だけど、まだMSX版のオープニングのビジュアルシーンが完成していないということなので、今回はPC-98版のビジュ

アルシーンを紹介しておこう。ただし、PC-98版もまだ完全にできていないわけではないので、今あるバージョンからいくつかのカットを載せておいた。

完成バージョンでは、それぞ

れのカットがなめらかなアニメーションで描かれスピーディーにシーンが展開されるそう。そのうえ、MIDI音源を使っている迫力あるBGMが鳴るとい

うのだから、ゲームを始める前から気分は盛り上がりっぱなし。しっかり『幻影都市』の世界に入りこませてくれるデキになりそうなのだ。今はこのカットをじっくりと見て、少しでもその気分を味わってほしい。

## すべては...



※画面はすべて「PC-98版」のもの

ここから始まった!



# 画面から得られる情報はこんなにあるのだ

ゲーム中に必要なすべての操作は、このメイン画面からできるようになっている。

コマンド類の配置は、よく見かける普通のものだけど、各コマンドの文字が大きくなってい

て、とても見やすくわかりやすいものになっているのだ。

これは、今回採用されたマウスによる操作のために、間違っ

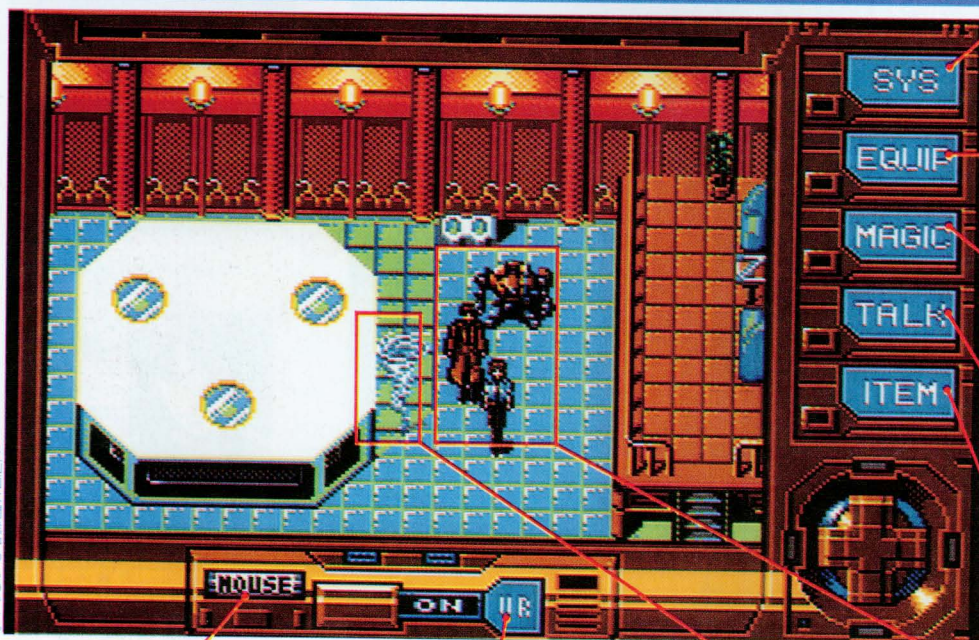
たろう。マウスを使い慣れていない人には、とてもうれしい配慮がされている。

もちろんマウスでの操作だけでなく、キーボードやコントローラからの操作もできるよう

になっているぞ。マウスがなくても安心。

それでは、各コマンドの意味を紹介しよう。中には初めて見るコマンドもあるんじゃないのかな?

## これがメイン画面



### SYSコマンド

ここを選ぶとゲームシステムの設定画面に入れる。ここでは、現在のパーティの状態のチェックや細かい設定の変更ができる。とても重要なコマンドだ

### EQUIPコマンド

キャラクターが装備している武器や防具などを、別の装備に変更したいときに選ぶのがこのコマンドだ。ちよくちよくお世話になる大切なコマンド

### MAGICコマンド

ここを選ぶと、フィールド画面を移動中にのみ使用可能な術(幻影都市の世界では魔法とはいわない)が表示される。体力回復の術はとても便利だ

### TALKコマンド

パーティの仲間と話ができてしまう、という新しいコマンド。これを使って仲間と相談することで、これからやるべきことが確認できてしまうのだ

### ITEMコマンド

パーティの持っているアイテムを使いたいときにはこのコマンドを使う。持っているアイテムがすべて表示されるので、選んで決定して使う

### MOUSE

ここは、マウスを使用するときだけにMOUSEの文字が表示されるようになっている。キーボード等を使用のときは、何も表示されず空白になる

### VRシステム

高い壁に隠れて、自分のキャラクターが見えなくなってしまうことがある。そんなときにこれをONにしておくと、壁の向こう側が透けて見える

### 敵キャラクタ

こんな感じで敵のキャラクターが表示され、重なりと戦闘シーンに突入する。ということは、よければ敵との戦闘を避けることができるのだ。便利!

### 自分のキャラクタ

自分のキャラクターは、3人のパーティを組んでフィールドを移動する。ただし、パーティを組む3人はストーリーの展開で入れ代わることもあるぞ

## カットイン方式のイベントシーンを紹介

このゲームの新しいシステムの1つにカットイン方式のイベントシーンがある。これはストーリーに展開があったとき、強制的に挿入されてくるビジュアルシーンのことなのだ。はじめて見たときは、突然の出来事にビックリするとともに、新鮮な感動をあたえてくれるはず。今回は、楽しみが減らないように最初のシーンを少しだけ紹介しておこう。

## 天人のアパートメント



下層区域で対魔物討伐のダイバーをしている天人の部屋がここ。机の上にはコンピュータがあったりして、結構いい生活をしているようだ

## ホウメイがやってきた



突然、傷ついたホウメイを連れて美紅がやってきた



姉のシャオメイがさらわれたらしい



## 戦闘システムも要チェックだぞ

「幻影都市」では、「たたかう」、「にげる」、「つかう」、「ぼうぎょ」などのコマンドの中から、状況にあわせてコマンドを選択して、敵と交互に戦闘をするという、コマンド入力式の戦闘システムが採用されている。

同社の作品「サーク」シリーズに代表されるような、剣で切り

つけて敵を倒す／という反射神経が大切な、アクションでの戦闘システム。いわゆるアクション・ロール・プレイング・ゲーム(ARPG)が苦手だった人でも、がんばって続ければどんどん先に進めるようになっていくのがうれしい。

しかも、このコマンドでの戦

闘シーンでは、擬似3Dで奥行きを表現している画面の中で、アニメ処理された敵と味方のキャラクターが、まるでアクション・ゲームのように動き回って激しい戦闘シーンが繰りひろげ

られる。

下で紹介している戦闘シーンの連続写真は、誌面の都合で大幅にカットされてしまったが、実際はこれの数倍のアニメパターンを持っているぞ。

## 攻撃方法も多彩！

敵、味方とも、実に多彩な攻撃方法を持っている。おなじ敵でも数種類の攻撃方法を持っていて、倒さなければならぬほうとしてはなかなかやっかい。もちろん味方の方も、常に数種類の武器アイテムを持ち歩け、敵にあわせた攻撃方法を選んで戦闘ができるようになっているのだ



①一度に敵全体を攻撃することもできる



②屈折して追ってくるレーザー攻撃だ



③敵1匹に、集中攻撃もできるのだ



④天人たちの左にある小さな龍巻のようなのが敵なのだ



⑤敵の1匹が動き始めたぞ



⑥回転しながらどんどん近づいてくる



⑦敵の攻撃が終わるまではなににもできない



⑧こんなところまで追ってきた



⑨敵は、捨て身の体当たりの攻撃をしかけてきていたのだ。さあ、今度はこっちの番だ！

……!?



⑩何やらあやしい気配が感じられるのだが……



⑪老師に会いに行こうとするが……

こいつらは  
いったい何者だ?



⑫老師のもとへと急ぐ天人たちの前にあらわれたのは、いったい何者なのか? しかし、考えている余裕はないぞ!

## 芸もこまかいのだ

イベントシーンに限らず、このゲームではふつうに見ているとなかなか気がつかなかったり、見逃してしまったりするところまで細かく描かれている。天人のアパートメントにあるコンピュータのモニターがチラつい

ていたり、吸っているタバコの煙がゆらめいているところなんか、本当によくできている。コートを着るところなんて、生きている人間よりも上手に着るぐらい。こんなところにも注目すると、より楽しめるのだ



⑬まず、コートを背中に掛ける



⑭そして、左腕をそでに通す



⑮もう一方の腕を右そでに通す



⑯きれいに整えて、着れたぞ!



# 魔天教組織のキャラクタ紹介

天人たちの敵となる魔天教組織は、魔天王を中心に魔界八部衆と呼ばれる8人の側近で組織されている。この八部衆は魔天

王に選ばれた者たちだ。この他にも、魔天八部衆がそれぞれに手下を連れていたりとおまりにも膨大な人数のため、魔天教組

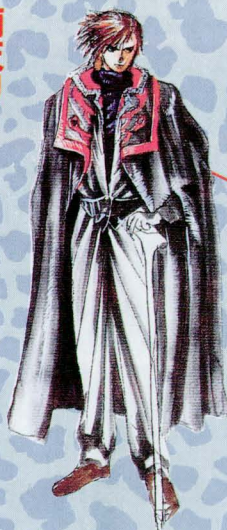
織に関わる人物の総数は明らかにはされていないのが実情だ。

そして、この魔天八部衆は、それぞれに「ダーサ」と呼ばれる

魔法のようなあやしげな術が使用え、中には魔天王さえも恐れるほどのダーサの力を持つ者もいるという。

## 魔天王と側近の魔天八部衆

南天リー



●魔天八部衆の事実上の筆頭。常人をはるかに超える肉体を持ち、火のダーサの術を使う。その戦闘能力は魔天王ですら恐らせる

雷帝アーク



●某パンクバンドのおっかけをやっていたという過去を持つ彼女。本名はアーク・ライトニングという。雷のダーサをあやつる

西天フエイ



●麻薬の常習者で、ときととき性格破綻をきたすこともあるが、政治経営手腕に優れている。風のダーサをあやつる

東天ダイ



●地のダーサの術をあやつる男。魔界八部衆の中で右にでる者のないほどの戦闘派戦士である。その過去は謎につつまれている

魔天王



●魔天教の頂点に立つ最高指導者。その姿を見ることができるのは魔界八部衆のみであるが、特別なことがないかぎり姿を見せることはない。能力その他すべてカギ

月琴明王ヤマ



樹羅帝ヴァーラ



●森と獣にかこまれた気ままな生活を送っているが、その力は魔天八部衆の中でもかなりのものといわれる。樹のダーサをあやつる

妖鋼妃



●いつも鎧を身につけていて、その素顔を知る者はほとんどいない。本名などもすべてが不明。鎧のダーサをあやつる



●ハイレムを築き女遊びにふけるその裏では、なにを考えているのかわからないところがある。水のダーサをあやつる

北天メシュメル

●その行動はまぎれであるが、女呪術者でもあり、新世代人工体の開発をする科学者でもある。月のダーサをあやつる



# 幻影都市の開発者にインタビュー!!

『幻影都市』の制作もいよいよ追いかへとさしかかっていていそがしい盛りのマイクロキャビンさんに、気になっていることを読者のみんなに代わって質問してみたぞ。代表として回答してくださったのは『幻影都市』の開発に携わっている中津泰彦さんと、このゲームのキャラクターの原画などを担当している百鬼丸さん。

あれもこれもと欲張っている聞いてみたので、かなり読みごたえがあるぞ。まあ、とにかく読んでみてください。

Q 『幻影都市』を開発するきっかけってなんですか？

A なんといいても、RPGにもっと様々な世界を持ちこみたかったということです。

Q 『サーク』シリーズは終わっちゃうんでしょうか？

A いえいえ、『サーク』シリーズはこれからも続けていこうと思っています。新たな作品が加わったと思っていただいてかまいません。

Q いちばん注目してほしいところはどこですか？

A それは、キャラクターの演技(イベント等)シーンですね。ここまでやるなんて／と、きっと思わせてあげますよ。それと、戦闘シーンでのアニメ処理もすごいですよ。動きで『サーク』シリーズにだって負けていませんから。全てはVRシステムの生み出す技です。これからもVRシステムは進化しますよ。期待してください。

Q 男同士のベッドシーンがあるっ／ということですが、なぜ必要だったのですか？



この『幻影都市』が遊べるようになるまでもうすこしのガマンだぞ

A はい。好きだから(おいおい)じゃなくて、異常な世界を演出するために考えました。社内での評判だってなかなかのものですよ。楽しみにしてくださいね。

Q 登場人物は全部で何人くらいになりますか？

A いろいろ合わせて、30人以上は確定ですね。

Q 『サーク』シリーズにあったようなシューティングシーンはありますか？

A いろいろと方法は考えたのですが、ありません。

Q ターボR専用になった理由はなんですか？

A 主にメモリ関係です。『幻影都市』のシステムは『サーク』シリーズの3～4倍のメモリを必要としていたことと、処理速度のことを考えるとターボR以外ではちょっと……。

Q MSX2/2+対応版の発売はありますか？

A メモリ、スピードの両方から見て、そのままの移植は不可能です。スケールダウンして発売しても喜ばれないでしょうし、開発の手が空いていないのが実情です。とりあえずひと段落してから考えるつもりです。

Q 天人たちの最終目的ってなんですか？(あぶない!?)

A それは……。天人が自分を見つけることでもいっておきましょう。(哲学的な答えだ)

Q MIDI対応のBGMってどんな感じですか？

A とても苦労しただけあって、クリアな音作りができたと思っています。聞いてもらえればわかると思いますが、そのすこさは鳥ハダもんです。大苦戦して作りあげた極上の音質を、じっくりとあじわってください。

Q 開発でいちばん苦労した点はどこでしょうか？

A 戦闘シーンでのアニメ処理でしょうか。『サーク』シリーズよりもずっとむずかしかった

## ●中津泰彦さん



『幻影都市』の開発者がこの方なのだ

## ●百鬼丸さん



キャラクターデザイナーはこの方。素顔は？

です。アニメ処理とコマンド選択をシンクロさせるところが大変でした。グラフィックの担当者が、広いマップとパターンの多いキャラクタを目の前にして一心に仕事をしていました。

Q 開発状況はどんなものでしょうか？

A ちょっと遅れぎみ。(ははは……)でも、年末には必ず発売しますから、お金を貯めて持っていくてください。

Q 気が早いですが『幻影都市II』の発売予定はありますか？

A まだ考えていません。『幻影

都市』は完結する作品ですから。でも、リクエストしだいでは可能性はありますよ。

Q なにかいいたいことがあればひとことどうぞ／

A すみません／メモリが足らなくてPCM音源がつかえませんでした。次はかならずつかいます。ごめんなさい!!

Q 読者へのメッセージを何かひとことおねがいします。

A この『幻影都市』は、かなり変な(おもしろい)ものになりました。ぜひ、あなたの目、耳、心で味わってください。



百鬼丸さんが、いそがしいかわざわざ描いてくださった貴重なイラストだぞ



# ゲーム十字軍

## CONTENTS

★今月の付録ディスクは右の梅庵作グラフィックが見られます。

●ゲームのぞき穴→今月はピーチアップ8、三国英傑伝とファンダムゲームのSILVER SNAIL(10月号掲載)の3本です。

●歴史の散歩道→ついにやります武将風雲録版武将トーナメント団体戦!

●桃色図鑑→今月はサークシリーズの女の子たちが主人公です。



## ゲームのぞき穴

### ピーチアップ8 (R・ポリス採用試験)

#### いろいろな楽しいモードが発見されたのだ!

「ピーチアップ8」に入っているR・ポリス採用試験で10倍楽しめる技が発見されたのだ。

メニュー画面でカーソルを上下に動かすとコマンドが変わるので、好きなモードで遊ぼうぜ。

(福島県/阿達裕則・18歳)

☆「SOUND TEST」にしてスペースキーを押すとゲームのBGMが聞ける。「NORMAL MODE」のときにスペースキーを押すと「OPEN MODE」になって相手のトラップが見えちゃう。最後の「さるのうみそ」は「にわたりのうみそ」になるけど、どんな効果があるのかわからない。



④カーソルを上下に動かせばいいだけ



④「OPEN MODE」なら負けしらす



### 三国英傑伝

#### すごろくにも高速モードがあってうれしい!?

すごろくゲームで対コンピュータと遊ぶとき、気になるのが待ち時間。そんなときのために

高速モードが用意されていた。やり方は(F2)を押すだけでいいんだからかんたん。これで、1人でも楽しくすごろくができるようになる!?

(徳島県/やくも・?歳)



④写真で見るとかぎりでは、なんにもわからないと思うけど、実際はすごく速い!

### SILVER SNAIL

#### これを見つければお金持ちになれるのだ

隠れアイテム「人面になじん」をガイアの城の右どなりに発見したぞ。詳しくは写真を見てね。

(埼玉県/野村周平・13歳)



④ガイアの城の右にある通路を進んで行く



④になじんはいくつでもひろえるので、たくさんひろって売ればアツというまにお金持ち



# 歴史の散歩道① 今月のおはがき～イラスト特集！～

10月号で魏王の魂が稲泉知に宣戦布告をした反響がすごかった。まず、当の稲泉知がこの挑戦を受けた(ハガキのオモテでさらに続・続・三国志FANにも宣戦布

告！)。つづいて、SHIORIが稲泉に、孫権の兵法書が稲泉、魏王の魂の両者に宣戦！ 加えて三好正見が魏王の魂の救援を宣言。イラスト界にも戦国の嵐が吹き荒

れた！ 孤立無援の稲泉知、救いの手を差しのべる者はいないのか？ また、2枚採用の林童、ナイススティック太郎もあなどれないぞ。今後の展開に注目したい。



⑥東京都・ナイススティック太郎クン。迫力ある絵は軽い絵ばかりのなかにある目立つ



④広島県・林童クン。シャープな線とカラフルさがステキな作品だぞ



⑤同じく林童クン。「花間集」の閑談の結婚話をモチーフにして描いてくれた



③静岡県・魏王の魂クン。味方も得たことだし頑張って送ってきてほしいものだ

## 対決の火花散る!! イラストは今、戦国時代へ!



⑦東京都・稲泉知クン。敵は多いが、常連の意地を見せて毎号掲載を目指せ!



③三重県・SHIORIクン。不思議なタッチがおもしろい、また見てみたいぞ



④東京都・孫権の兵法書クン。両者を相手取るのは大変だが、この先どうなる?



⑥大阪府・三好正見クン。助太刀するという姿勢が好感が持てる、絵はもうちょっと勉強かな



ローカルCMと悲しい話 ●某CMのパロディCMをみつめました。某CMとはファミコンウォーズのCMでパロディCMで、トニーちゃん、おいしーと歌いながら数人走っています。九州の方々に長崎の方は一度見てみさせや。福岡県・MSX2+・11歳☆超ローカルな情報をありがたう。●このはがきでMSX・FANに出したはがき、封筒が約50枚になった。そのうちプレゼントがあったり、採用されたのはたったの3回。かなしい。愛読者 小栗幸雄・14歳)なれて4回目、こんなに採用されているのに悲しいなんて、一度も採用されたことのない人見たらどんなふう思うだろうか……聞いてみたい、うふふ。

## ウワサの真偽

みんなからの情報を待っている本能寺の変だが、いくつかの情報がよせられている。しかし、情報に食いちがう点が多く、編集部では本能寺の変は起こってはいない。より詳しい情報を送ってもらうためにも、ここに代表的な情報を2つ紹介しておこう。

●有名本能寺の変が起ることを発見しました。まず、シナリオ2でスタートします。ふつうにゲームを進めて丹波と山城をかならず取ります。そして、丹波の城主を明智光秀にします。つぎに、すべての領地を委任して、織田信長は山城を本国にします。このとき、山城には信長の以外の武将を置かないようにします。山城の兵は39にします。あとは1582年5月になると、明智光秀が攻めてきて本能

寺の変が起こります。

(茨城県/GENIUS豊田・16歳)

●本能寺の変のウワサの真偽の追求について。シナリオ2の実力モードを織田信長でプレイします。領土を丹波と山城を含んで18国くらいになるまで広げます。丹波の城主を明智光秀にして、数名の武将と多勢の兵を置きます。このとき丹波の国は絶対に委任してはいけません。織田信長は山城を本国にして家臣に織田信忠と森蘭丸を呼んでおきます。山城の兵は0にしてください。ゲームを続けていると本能寺の変が起こります。

(山口県/吉武直樹・?歳)

2人の情報に共通なのが信長が山城の城主、明智光秀が丹波の城主だということぐらいだ。あとは、条件に違いがある。編集部で確認

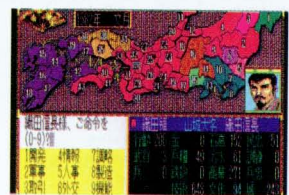
### GENIUS豊田の主張

シナリオ2  
ふつうにプレイをするが丹波と山城はかならずとる  
丹波の城主を明智光秀にする  
すべての国を委任にする  
織田信長は山城を本国にする  
山城には織田信長以外の武将を置かない  
山城の兵は39にする  
1982年5月に本能寺の変が起こる

### 吉武直樹の主張

シナリオ2、実力モード  
領土は丹波と山城を含んで18国くらいに広げる  
丹波に明智光秀と数名の武将と多勢の兵を置く  
丹波の国は絶対に委任してはいけない  
織田信長は山城を本国にする  
山城に織田信忠と森蘭丸を呼んでおく  
山城の兵は0にする  
ゲームを続けていると本能寺の変が起こる

をしてみたのだがどちらの方法でも本能寺の変は起こらなかった。きっとまだ条件があるのに気づいていないからだと思う。本能寺の変は『信長の野望・武將風雲録』のなかでいちばんのイベントだろうから、ぜひ見てみたいものだ。より詳しい情報を待っている。



⑤1582年なのに本能寺の変は起きない



## 歴史の散歩道② 武将風雲録

武将トーナメント 決戦! 関ヶ原

ゲームを持ってなくて「島津くん～」に参加できなかったアナタに朗報！

今回は戦国を舞台に戦うぞ!

全国の大名が天下一統を夢見て、自らの軍団を率いて合戦を繰り返し、弱者は淘汰され、強者はさらに力を持つ者によって取ってかわられる。そんな戦国時代のさまはまるでトーナメント戦のよう(けっこう強引かな?)。これをモチーフになににイベントができないかと考えたところ、過去2回開催し好評を博した、武将トーナメントに思

い到了。そこで今回は、武将風雲録で戦国を舞台に8軍団によるトーナメント戦を行うことにした。名づけて「決戦／関ヶ原」。もちろん、参加軍団を決めるのはキミだ。あ、ちなみに武将風雲録には関ヶ原の古戦場マップはないので、23国美濃の国を舞台にしようと思う。やっぱり、戦国の合戦といえれば関ヶ原はかせないよね。



⑤戦国の群雄が夢見て果たせなかった天下統一。かわりにキミが思い思いの軍団を組織して夢を實現してほしい

## シナリオ2登場 全 武 将 リ ス ト

武将名	読み	所属大名	所属国	戦勝力	武将名	読み	所属大名	所属国	戦勝力	武将名	読み	所属大名	所属国	戦勝力	
赤井直正	アカイナオマサ	波多野	丹波	79	上杉景勝	ウエスギカガカツ	上杉(謙)	越後	83	蒲生賢秀	ガモウカシヒデ	織田	伊賀	43	
赤尾清綱	アカオキヨツナ	浅井	近江	68	上杉景虎	ウエスギカガツナ	上杉(謙)	越後	55	河合吉統	カワイヨシタメ	織田	越前	28	
赤松則英	アカマツノリヒデ	一	播磨	65	上杉景信	ウエスギカガノブ	上杉(謙)	越後	42	神戸具盛	カンベトモモリ	織田	伊勢	42	
赤松則房	アカマツノリフサ	赤松	播磨	39	上杉謙信	ウエスギケンシン	上杉(謙)	越後	100	喜入季久	キイレスエイヒサ	島津	薩摩	57	
赤松義祐	アカマツヨシタケ	赤松	播磨	46	上杉憲政	ウエスキノリマサ	上杉(謙)	上野	38	北条景広	キタジョウカゲヒロ	上杉(謙)	上野	45	
秋山信友	アキヤマノリトモ	武田	美濃	74	上杉憲盛	ウエスキノリモリ	北条	武威	51	北条高広	キタジョウタカヒロ	上杉(謙)	上野	78	
秋山友満	アキヤマトモ	一	信濃	74	宇喜多忠家	ウキダツチノリ	宇喜多	備前	67	北畠具教	キタハタツチモノリ	織田	伊勢	69	
明智光秀	アケミツヒデ	織田	美濃	82	宇喜多直家	ウキダナオイエ	宇喜多	備前	61	吉川経安	キツカワツチヤス	毛利	石見	59	
浅井長政	アサナカガマサ	浅井	近江	82	宇喜多秀家	ウキタヒデイエ	一	備前	70	吉川広家	キツカワヒロイエ	一	石見	61	
朝倉景鏡	アサクラカゲアカラ	朝倉	越前	56	氏家トナリ	ウジエボクゼン	織田	美濃	66	吉川元長	キツカワモトナガ	毛利	石見	72	
朝倉景健	アサクラカゲタケ	朝倉	越前	57	氏家守棟	ウジエモリネム	最上	出羽	53	吉川元春	キツカワモトハル	毛利	一	85	
朝倉義景	アサクラヨシカゲ	朝倉	越前	39	日村鑑連	ウシキカキハヤ	大友	豊後	58	京極高次	キョウゴウタカツグ	一	近江	55	
浅野長政	アサナガサマサ	織田	美濃	64	宇都宮国綱	ウツノミヤクニツナ	一	下野	45	吉良親貞	キラチカサダ	長宗我部	土佐	70	
朝日奈信直	アサヒナノオキ	一	駿河	45	宇都宮広綱	ウツノミヤヒロツナ	宇都宮	下野	34	吉良親実	キラチカサタ	一	土佐	51	
朝比奈泰朝	アサヒナヤストモ	一	遠江	66	上井兼光	ウヰカクケン	島津	薩摩	65	九鬼守隆	クキモリタカ	一	伊勢	69	
足利義昭	アシカガヨシアキ	足利	山城	24	江戸重通	エドシゲミチ	一	下総	38	九鬼嘉隆	クキシヤタカ	一	伊勢	75	
足利義昭	アシカガヨシウジ	北条	下総	28	江里口信常	エリグチノブツネ	龍造寺	肥前	80	口羽通直	クチハミチヨシ	毛利	石見	67	
蘆名盛興	アシナモリオキ	蘆名	一	61	内城守信胤	エシヤシヨシフタネ	龍造寺	肥前	70	熊谷直直	クマガイノブナオ	毛利	石見	68	
蘆名盛隆	アシナモリタカ	一	陸前	57	遠藤基信	エントウモトノブ	伊達	陸奥	49	来島長親	クルシマナガチカ	一	伊予	59	
蘆名義広	アシナヨシヒロ	一	陸前	43	大久保忠世	オオクボタダヨシ	徳川	三河	69	来島通総	クルシマニヘサ	一	伊予	86	
安宅清康	アタギキヨヤス	一	讃岐	62	太田資正	オオタスナユキ	一	常陸	70	黒田官兵衛	クロタカンベエ	一	播磨	85	
安宅信康	アタギノブヤス	三好	讃岐	57	太田吉継	オオタニヨシツグ	一	越前	72	黒田忠実	クロタナガマサ	一	播磨	78	
穴山信君	アナヤマノブキミ	武田	駿河	40	大友宗麟	オオトモチウリン	大友	豊後	76	高坂昌信	コウサカマサノブ	武田	信濃	83	
姉小路信綱	アネガコジノブツナ	姉小路	飛騨	41	香宗我部親家	オオトモチウキヤ	一	豊後	62	香宗我部親家	コウソウカキカヤス	長宗我部	土佐	72	
姉小路頼綱	アネガコジヨリツナ	姉小路	飛騨	63	大友親盛	オオトモチカモリ	一	豊後	50	河野通直	コウノミチナオ	一	河野	伊予	36
尼子勝久	アモカカツヒサ	一	播磨	39	大友義統	オオトモチヨシムネ	一	豊後	39	河野通直	コウノミチノブ	河野	伊予	62	
天野景貴	アマノカガツナ	一	越前	41	小笠原康忠	オガサワラナガタ	徳川	遠江	59	小島職鏡	コジマモトシゲ	上杉(謙)	越中	27	
毛利隆重	アモノタカシゲ	毛利	出雲	77	岡利勝	オカトシカツ	宇喜多	備前	57	児玉就英	コタナリヒデ	一	安芸	61	
荒木村重	アラムコシゲ	一	摂津	69	岡部元信	オカベモトノブ	一	遠江	64	木道具具実	コクリトモサテ	織田	伊勢	57	
安国寺恵護	アノクニジエイ	一	安芸	11	岡本正親	オカモトマサチカ	一	下野	50	後藤又兵衛	ゴトウマタベエ	一	播磨	83	
安藤守就	アンドウモリナリ	織田	美濃	4	岡本正親	オカモトマサチカ	一	下野	50	後藤又兵衛	ゴトウマタベエ	一	播磨	83	
井伊直政	イイナオマサ	一	遠江	78	岡正正	オカシマササ	鈴木	紀伊	52	小西行長	コシユキナガ	一	備前	51	
池田勝正	イケダツツナ	三好	摂津	78	奥田忠高	オクダタダタカ	織田	大和	29	小早川隆景	コバヤカウタカガキ	毛利	安芸	72	
池田恒興	イケダツネオキ	織田	美濃	64	奥山常隆介	オクヤマヒサノケ	伊勢	備前	43	小早川秀秋	コバヤカウヒデアキ	一	安芸	57	
池田輝政	イケデルマサ	一	尾張	67	長船貞親	オサフネサチカ	宇喜多	伊勢	42	小早川秀包	コバヤカウヒデナキ	一	安芸	68	
石川数正	イシカワサマサ	徳川	三河	50	長船綱常	オサフネツナナオ	一	備前	32	斎藤竜興	サイトウツツオキ	一	越前	55	
石田三成	イシダミツナリ	一	近江	43	織田有楽斎	オダウラクサイ	織田	尾張	49	斎藤朝信	サイトウモトノブ	上杉(謙)	越後	69	
伊集院忠棟	イシュウインダムネ	島津	薩摩	76	織田信雄	オダノフカツ	一	伊勢	55	佐伯惟教	サエキコレノリ	大友	豊後	67	
以心崇伝	イシンシュウデン	一	遠江	10	織田信包	オダノフカナ	一	伊勢	59	酒井家次	サカイイエツグ	一	三河	58	
磯野員昌	イソノカズマサ	浅井	近江	80	織田信孝	オダノフタカ	一	伊勢	63	酒井忠次	サカイイタダツグ	徳川	三河	66	
市川経好	イチカワツネヨシ	毛利	石見	59	織田信長	オダノフナガ	織田	尾張	69	榊原康政	サカバラサマサ	徳川	三河	80	
一万田鑑実	イチマダカキサネ	大友	豊後	79	織田信長	オダノフナガ	織田	美濃	88	相良義陽	サガラヨシヒ	相良	肥後	53	
一万田鎮実	イチマダシゲサネ	一	豊後	66	織田秀信	オダヒデノブ	一	美濃	50	相良頼房	サガラヨリフサ	一	肥後	47	
一色義清	イチシキヨシキヨ	一色	丹後	55	鬼庭綱元	オニニツツナトモ	伊達	陸奥	62	佐久間信盛	サクナムノブ	織田	美濃	53	
一色義定	イチシキヨシヨシダ	一色	丹後	52	小野崎從通	オノザキツグミチ	一	常陸	42	佐久間正勝	サクママサカツ	一	伊勢	52	
一色義道	イチシキヨシミチ	一色	丹後	60	小幡重貞	オホタシゲサダ	上杉(謙)	上野	50	佐久間盛政	サクマノベヒツツナ	織田	美濃	79	
伊東一斎	イトウイツウサイ	一	相模	76	小山田信茂	オヤマダノブシゲ	武田	甲斐	77	鉦延秀綱	ササキコジロウ	最上	出羽	58	
伊東祐兵	イトウユウスケ	一	日向	58	海北綱親	カイホウツナチカ	浅井	近江	72	佐々木次郎	ササキナリマサ	織田	播磨	79	
伊東義祐	イトウヨシスケ	伊東	丹後	65	香川親和	カガフチカサ	一	香川	67	佐々木成政	ササキナリマサ	織田	尾張	73	
稻富祐直	イナダメスケナオ	一色	丹後	69	香川元景	カガフモトカゲ	三好	讃岐	41	佐佐元嘉	サセモトヨシ	毛利	出雲	35	
稻葉一鉄	イナバイツツ	織田	美濃	74	柿崎景家	カキザキカギエイ	上杉(謙)	越後	85	佐竹義重	サタケヨシシゲ	佐竹	常陸	76	
猪苗代盛国	イナワシロモリクニ	蘆名	陸前	59	垣屋光成	カキミツナリ	山名	因幡	55	佐竹義高	サタケヨシタケ	一	常陸	57	
猪苗代盛胤	イナワシロモリタネ	一	陸前	51	笠原政義	カサハラマサタカ	一	相模	43	佐竹義宣	サタケヨシノブ	一	常陸	62	
今川氏真	イマガワウジサネ	一	遠江	21	片倉景高	カタクラカゲツナ	一	陸奥	76	佐竹義孝	サタケヨシノリ	一	常陸	41	
岩上朝堅	イワガミトモタカ	北条	下総	35	加藤清正	カトウキヨマサ	一	尾張	83	里見義勝	サトミヨシタカ	里見	安房	53	
若成友通	イワナリトモチ	三好	摂津	68	加藤嘉明	カトウヨシアキ	織田	美濃	70	里見義弘	サトミヨシヒロ	里見	安房	61	
大室頼元	オウチウヨリモリ	一	肥後	50	金上遠江守	カナミトノユノカミ	蘆名	陸前	38	里見義弘	サトミヨシヤス	一	安房	43	
犬室朝安	インドウヨリヤス	相良	肥後	73	金森長近	カナモリナガチカ	織田	美濃	68	里見義頼	サトミヨシヨリ	里見	安房	52	
					浦生氏郷	ウラナリシゲ	織田	伊賀	77	真田信綱	サタナノブツナ	武田	信濃	74	



## 19



# 桃色図鑑 ラトクがだます女たち

マイクロキャビンからサークシリーズの1作目『サーク』が発売されたのが1989年のこと。ストーリーのおもしろさとグラフィックの美しさによって大人気となった。1990年には『サークII』と、ラトクを慕う女の子、フレイの冒険物語『FRAY』の2

本が発売された。そして、1991年10月『ガゼルの塔』の発売となったわけだ。ラトクの冒険も今回で3回目となる。このラトクという男、はじめの頃はあまりパツとしない男だったのだが、数々の冒険のかいあって、りっぱな勇者になってしまった。い

ろんな危機を乗り越えて突き進んでいく男というのは、なぜかモテるのである(?)。このラトクも例外ではなく、行く先々で女の子とかかわりを持っている。なぜラトクはモテるのだ、その手口とは? この特集を読めばわかるかも……。

『ガゼルの塔』も発売され意気盛んなサークシリーズの女の子の特集だい。



④ビュ、ビュ、ビュ、まったくモテる男はうらやましいぜ

## フレイア・ジェルバーン

ラトクに森のなかで助けられたばかりに、人生が大きく変わってしまった。ラトクと出会ってなければ、死んでいたかもしれないが、もしかしたら別の人生に助けられ平凡な人生を送

ていたかもしれない。いくら魔法戦士の素質があったとはいえ、やはり平和な日々を送っていたほうがいい。もしそうなら『FRAY』は、発売されなかっただろう。



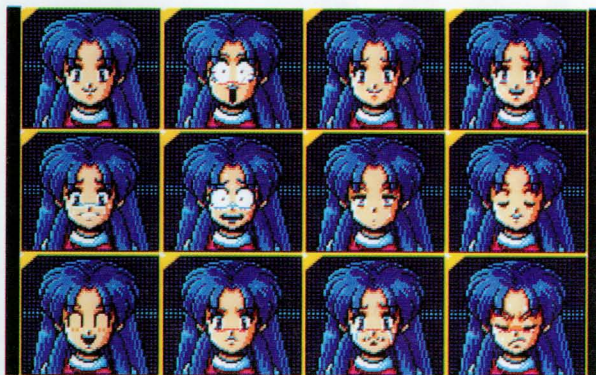
①遠くを見つめて、なにを想っているの。フレイ



②目を閉じて浮かんでくるのはラトク様の笑顔♡♡♡



③オイ! オイ! こんな美しい出会いだったか。かつてに出会いを美化するんじゃないやねえよ



⑤切り抜いて定期入れに入れるとグッドよ



⑥ああ、愛しのラトク様フレイをあげる

⑦おちやめなフレイちゃん、人ラトクさまー侍ってね♡



⑧SDフレイ。こんな笑顔もいいよね



⑨好きな人のまえではフレイもぶつづの女の子になっちゃうの……うふふ、笑っちゃいま



⑩フレイの魅力はやっぱり、え・が・お!!

今月は「もてはまる和歌」ということで、ついにMファン やりまたね 特別定価から 定価に復帰(兵庫県)んげう感●もう見ない これを願うぞ Mファンよ 金が飛ぶ飛ぶ 特別定価(宮城県)美奈堂アトベう感●申し分ないよ完べきこれだよ! ついに出来た! Mファン付録(静岡県)えびちゃん28歳●もうためだ スーパーディスク やめてくれ おかげで夜も 眠れない(兵庫県)大森崇・16歳☆今月は付録ディスクや定価について詠んでる人が多かった。92年2月号のお題は「し」です。イラスト・WORKS



## ルウ・ピクシー

単なるメッセンジャーのはずだったピクシーもラトクと行動を共にしている間に、すっかり

心を奪われた。手に乗るほどの大きさだったのに、ラトクを愛するあまり大きくなった?



④すっかり大人っぽく、きれいになったピクシー。ラトクの心を動かすことができるか?



⑤ふわっと、飛んで現れたピクシー。小さな体でいろいろながんばりやうなんだ



⑥暗そうな顔して、なにを悩んでいるの



⑦怒った顔も、かわいじやない



⑧髪型を変えてイメージチェンジしたの



⑨ラトクをめぐる、激しい女の戦いが、はじまる……

⑩こわいよー。でっかいよー。プレイが面白いよー



⑪やったー。これでラトクは、わたしのものよ

## サークシリーズに登場する美女たち

ラトクの冒険の間に出会った、たくさんの女の子たち。彼女たちも、いつのまにかラトクに魅

せられてしまっている。ラトクのいったどこにホレしてしまうのだろう……不思議だ。

### エリス(サークⅡ)



①村長の娘エリス。妖魔たちさえいなければ、きっとラトクとうまくいったらうなあ



②シャナ(サークⅠ)

③シャナは気が強いわりに、さみしがり屋なんだ



④看護婦(サークⅠ)

⑤この看護婦さんは、絶対にラトクのことが好きなのは



⑥エンドラ(サークⅠ)

⑦エンドラはラトクにやさしい



⑧看護婦(サークⅠ)

⑨かわいい看護婦さんは天使のよう

## フェル・バーウ(ガゼルの塔)



⑩今は、ホーンと旅をしているフェルだが、はじめはラトクのことが気になっていた

## いろいろあたるモンタージュクイズ

編集部の特設部隊が最先端の技術を使って1枚の合成写真を作った。あまりの精巧なできばえにCIAの長官が「すごい」といったとか、いかなかったとか。その問題の写真が右の写真である、よく見てくれたまえ。顔の上半分と下半分を合成させてあるのだ。さて、そこで問題だ。

いったい誰と誰を合成したものだろうか。つぎの4つのなかから1つを選んで、ゲーム十字軍「いろいろあたるモンタージュクイズ」係まで送ってほしい。

- ①リューンとラトク
- ②宮沢りえと西田ひかる
- ③ピクシーとフレイ
- ④織田信長と羽柴秀吉



⑪みどり色の髪といえば☆☆☆☆☆、青色の髪といえば△△△△△



⑫豪華な商品は、①サークの下駄②ガゼルの塔のポスター③サークのテレカ④サークのテレカ⑤サークのテレカ⑥サークのフロッピーディスクケースだ

来月こそは「ガゼルの塔」でウル技を!

①トリアアイデア・トリアCGの元々はイラストで送ってね。②ゲームのぞき穴・ウル技情報大募集。③通り抜けてきます。解けなくなったゲームのお問い合わせはこちらまで。④マップコレクション・自分が解くのに使ったゲームのマップがあつたらお願いします。⑤オレにもいわせろ! 魔界SLGの武将への不満があつたぶつけてください。⑥歌を詠む会と5・5・7・7の和歌を詠んでみて。⑦イラスト・最近では武将のイラストで盛り上がりつづけます。⑧新コーナー・タイトル未定・そのほかなんでもありのコーナー。優秀者にはゲーム、もう一步の人にはテレカをプレゼント。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-17 TEAM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。



# FANstrategy

ファン・ストラテジー

## 信長の野望・武将風雲録

♪ほ～たるのひか～り、まどのゆ～き～……というわけで、長い歴史を誇ったこのコーナーも、今月で最終回。最後を飾るにふさわしい武将風雲録の大技を、9月号に続いてファジー鈴木がお届けする。



### 戦闘力を100まで上げる法 徳島県・篠原一彦

通常的手段では、戦闘力を90まで上げるのは至難の業。ところが、この技を使えば90どころか100さえ夢ではない。

上杉謙信以外の大名ではじめ、ある程度強くなってからでないとできません。

①上杉謙信の領地を本国だけにしてみましょう。

②上杉謙信の本国へ隣接している自分の国から戦争に出る。このとき、兵糧を全部持って、その国にいる武将を全員連れて行く(当然空白地になる)。

③戦争に勝つ。謙信を捕まえたなら逃がす。そうすれば、謙信は兵糧0の空白地に逃げこむ。

④逃げた国に②のように全武将、全兵糧で攻めこむ。

⑤相手はかならず野戦に持ちこむので(兵糧0でも1日は戦争ができる)、敵の本陣に最も近いと思われるところに武将を配置して、じっと待つ。

⑥謙信が本陣を出てくるので、こちらは、1～2ヘックス間を空けて待つ。

⑦謙信が無謀にも寄ってくるので突撃して勝つ。戦闘力が1上がる。

⑧謙信を逃がす。

あとは④～⑧の繰り返し。自分でやったときは成功率は60%くらいでした。地形や季節、まわりの国に注意してやってください。

☆この技を実験している最中にコンピュータ大名の国がちよっ

かいを出してきて失敗したことがままあった。できれば、まわりをすべて自分の国で囲んでしまってからやったほうがいいだろう。

また、自分の国の武将を1人だけにしておくと、順番によっては1か月に2回攻めることができ、戦闘力を上げるうえでより効率的である。

なお、戦闘力100にこだわらなければ、他の戦闘力の高い大名(武田信玄、北条氏康など)でも同様の方法でできるだろう。



①まずは4国でぶつうに戦って勝ち、上杉謙信を兵糧0の国(16国)に追いつめる



②謙信が逃げた16国に、ワザと自国の19国をカラにして攻めこむ



③戦闘開始画面では、なるべく相手にいちばん近いところに配置する



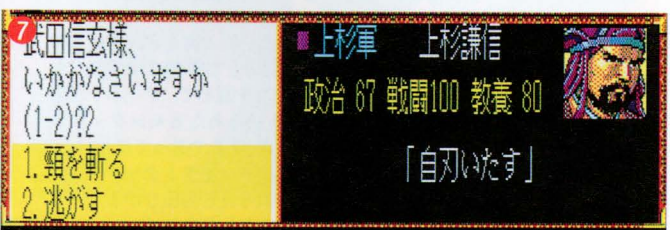
④戦闘開始。一気に勝負をつけるべく、謙信は本陣を出てこちらにむかってきた



⑤手前で待っていると、無謀にも謙信が寄ってくる。すかさず突撃



⑥兵力に勝るこちらは、難なく勝利を収める。これで戦闘力アップ!



⑦謙信を捕まえたなら逃がし、また攻めこむ。これを繰り返せば戦闘力100も夢ではない



## 総大将おとり作戦

東京都・青木俊介

敵の強力な鉄砲隊と戦う場合、相手の倍以上の被害は覚悟の上。ところが、被害を通常の半分以下におさえてしまう作戦があったのだ。

合戦を仕掛けて、敵に強力な鉄砲隊がいる場合、なるべく兵力の多い部隊をぶつけたい。しかし、正面から突っこんでは被害が多く、兵力が見るまに減っていき意味がなくなってしまう。

ところが、コンピュータの鉄砲隊は眼前に多くの敵がいて自分の身が危険でも、敵総大将が鉄砲攻撃できる位置にいと、そちらを攻撃するくせがある。それを利用したのがこの技。

まず2人以上の武将で攻めこむ。合戦では、兵力の多い主力部隊(総大将以外)を温存させて戦い、鉄砲隊以外の敵を倒す。敵が鉄砲隊だけになったら、総大将をわざと目標の鉄砲隊の射程に入れておとりにする。敵が総大将を鉄砲攻撃している間に温存していた主力部隊で倒す。主力部隊は隣接した鉄砲隊の鉄砲攻撃を受けることがないので全体の被害もすくなくてすむ。

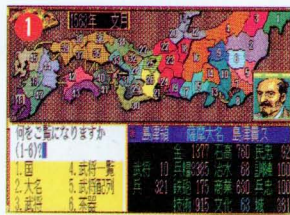
注意点としては、

- ①おとりにする総大将の部隊はぎりぎりまで鉄砲隊から離して、被害をすくなくすること。
- ②おとりとする総大将にもある程度の兵力があること(総大将の兵力が0になると、敵は隣接する部隊を攻撃してくる)。

③攻撃の主力部隊は鉄砲隊にしないこと(コンピュータは鉄砲隊を最優先で攻撃してくるため)。

④おとりになっている間に総大将が狙撃される危険性がある。

☆9月号でも書いたが、敵鉄砲隊の攻略が武将風雲録の永遠のテーマ。この技は、最後の④が気にならないでもないが、コンピュータが強大化する中盤以降ではかなり有効だ。とくに、籠城戦において鉄砲の脅威を半減できるのが本当にありがたいのだ。



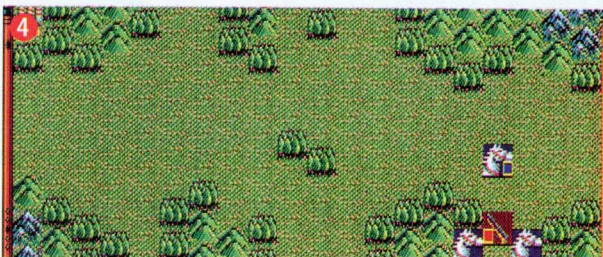
①大友(おとも)軍のつぎなる狙いは48国薩摩(さつま)。鉄砲が多く、苦戦は必至



②敵の兵力配置を見る。総大将は鉄砲隊でしかも兵力86。こんなときは……



③まず敵のザコをやっつける。その際、なるべく主力は兵力を温存する



④そして、総大将を敵鉄砲隊の射程にわざと入れる

⑤兵力を温存していた主力部隊で敵を囲んで一斉に攻撃



⑥敵がおとりとなった総大将を鉄砲攻撃しているスキをついて……



⑦通常よりかなりすくない被害で、しかもじんそくに敵を倒すことができた

## みなさん、今までありがとう

87年10月号から連載がはじまったこのファンストラテジー。当時は、現在ほどSLGがMSXに受け入れられておらず、ごく限られた人たちの楽しみであった。このSLGというジャンルの楽しさをより多くの人に知ってもらいたいと願って、元副編NOPがはじめたのがきっかけだった。第1回紹介ソフトは『大戦略』と『信長の野望・全国版』。以来、各ソフトハウスの努力によりエポックメイキングなSLGが次々と発表になり、当コーナーでも『三国志』、『ジンギスカン』、『戦国群雄伝』、『水滸伝』、『三国志II』、『シェヴァルツシルト』、『提督の決断』、『武将風雲録』などなど攻略に役立つ数々の技が発見され、紹介する

ことができた。

その間、執筆担当はライターANTARESに移り、編集担当デスクもFに変わった。最近では、にゃん☆、MORO、らんでいがストラテジーを担当。そして最終回たる今回は、ファジー鈴木が担当した。大トリを務めさせていただき、誠に感慨深いものがある。なんといっても、この連載がスタートしたころはまだ私はこの編集部になかったのだから……。

そうして、SLGが完全に市民権を得た現在、当コーナーはその役目を終えたのである。

この世の中には永遠の存在はありえない。形あるものはすべて滅ぶ宿命を背負っている。はかなく悲しいことだけど、だからこそ



①記念すべき第1回紹介作品、システムソフト『大戦略』。たくさん投稿が来た



②光栄『信長の野望・全国版』。5か月連載の『幕末盛衰記』なんてもあった

美しく、価値のあるものとして存在することができるのではなかろうか。そんななかで、みなさんの温かい支援により、今まで連載を続けてこれたことに多大なる感謝の意を表する。今まで本当にどうもありがとう……。

「ああ、ついに終わってしまった

た」とお嘆きのSLGファンもいるかもしれない。しかし、悲しむことはない。我々は振り返るべき過去よりも、これから進むべき未来のほうをより多く持っているのだ。次号からは、業界初(たぶん)の読者対抗マルチプレイSLG企画がスタートする(予定だ)。



# 記憶のラビリンス

❖  
『ソーサリアン』の  
シナリオはこう作れ!!



50万円もらってウハウハなのだっ!

『ソーサリアン』のシナリオを作って50万円、濡れ手で粟といこうじゃないの、ということで、今月の『ラビリンス』は「ばおばおのゲーム制作講座」とあいなったわけである。先月号でも応募要項のところで、結構無責任なこと書いた。まさか参考にして人はいないと思うが、今回はじっくり、といってもかなり無責任にシナリオ制作の神髄に迫ってみたいと思う。

まず、先月号の記事で謝らなくちゃいけないのが、セリフのこと。今回の応募ではセリフまでは書かなくてもいいのだ。なーんだ。これは狙い目である。

セリフがなくて、要するに先月話したプロット段階でいいわけなのだ。これで手間はだいぶ少なくなると思う。でも、シナリオを作った時に、いちおう会話を入れてみるのもいいかもしれない。そうすると、矛盾や重複が見えてくるだろうし、こんなところでこんなヒント入れるのだから、ここに門番置こうとか、そういう配慮が生まれてくるものなのである。

さて、本題にしよう。まず、どういうシナリオがいいか。これについては先月も書いたけどオリジナルなものであれば、なんでもいい。ちなみに、先年『コ

ンブティーク』で行われたコンテストから製品化された作品を見てみるとかなりとっぴょうしもないものもある。宇宙人が飛来してきたというのは、まだいいが、運動会みたいなものもある。要はおもしろければいいわけで、なんでもいいが、そこにある種の見識というかセンスはほしい。背景がみんなの知ってることだったら親しみもわいてくるというものである。

例えば、ピラミッドソーサリ



④このタイトル画面のあとに、キミの作ったシナリオが始まるかもしれないのだぞ!

アンがあって戦国ソーサリアンがあるわけだから、アフリカのソーサリアンとか、いまならモスクワソーサリアンなんてのもタイムリーかも。あ、永田町ソーサリアンもおもしろい。もちろ



③基本シナリオの中にある『ロマンシア』から1場面。こんなパロディ精神あふれるシナリオもある



⑤おなじく基本シナリオから『紅玉の謎』。これはよく練られたシナリオで楽しませてくれたっけ



⑥誰にでも遊べる簡単でわかりやすいシナリオといったら、基本シナリオに入っていた『天の神々たち』だろう



## 絶対に完成させる方法教えます

ん、これはばおばおの主観でいってわけ、そうすれば入選するというわけではない。ただ、何が何でも奇抜なものにしろなくてもいい、ということである。

それから、これはお願いなのだが、これでもかというような複雑怪奇、ウルトラスーパー難しいというようなのは、できたらやめてほしい。ま、そんな思いがあるから「天の神々たち」というシンプルで人気のあるシナリオを先月は例にしたのだ。ゲームはあれじゃなくちゃ、というのがあ。簡単でもおもしろくなければこれは何にもならないが、簡単でもおもしろければいいわけ。さらにいうと、複雑でもおもしろければ許される。だが、複雑なだけでおもしろくなければ、これはどうにもならない。要はおもしろければいいわけ。

おもしろい、おもしろいというけれど、一体何がうれしいのか、という質問が聞こえてきそうである。こればかりは、こうすればおもしろくなる、という決定打はない。ただ、いえるのは醸し出すふんいきというのはある。なんだか、おどろおどろしいとか、こうごうしいとかふんいきはいろいろとあるのだが、これが統一されているとかなり、ゲームのなかに入り込める、あるいは入り込みやすいというものである。

「天の神々たち」なら、みんな何不自由なく暮らしているな、という感じが衣服からもうかがい知れるし、いうことも無邪気というか子供っぽい。こんなところがある種の優雅さを演出している。「氷の洞窟」は見るからに、寒そうな画面に氷に関連した仕掛けが並ぶ。とにかく、どこに行っても寒そう。

それが何なんだ、といわれそう、で、ばおばおとしても、だからおもしろいんだ、とはいえない。考えてみると、ゲームとい

うのは限られた絵や音で世界を表現するわけでしょ。そうなる、と、あれもこれも、と何でもかんでも持ち込むとウソがばれやすくなる。例えば16万色で絵を描くとリアルになる。グラデーションなんか、もう本当にきれいで、これが256色だと制約が出てくる。グラデーションもそううまくはいかない。でも、これが16万色のなかから256色を選べるとする場合、同系色だけを選んでくるとする。そうすると、少なくともグラデーションは16万色使っているのと同じ効果が出せる。その代わり、1つのトーンの絵しか描けなくなる。そういうことである。表現

力の乏しいメディアを使う場合は、極力単純化するのが手っとり早い。そこから先、どうやって世界を広げるのか、そこは作り手の腕のみせどころ、となるわけである。

こんな抽象的な話でわかっていただけたであろうか。まず、世界を決める。そうしたら、その世界を本当らしく、いかにみせていくか、というのが1つの、そして決定的ともいえるコツなのだ。背景のグラフィックは後で本職に描いてもらうとしても、自分なりにイメージするでしょ。あとは登場人物と仕掛けをその世界だからこそ、というもののなかからさがしだしてくるとい

う感じがな。

あとは想像力を思いっきりはばたかせて、作るのを楽しんでほしい。

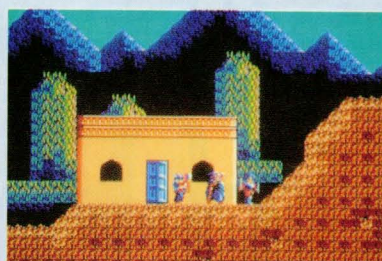
最後に完成させるコツ。

最初から完全なものを作らなくてもいい。最初はとにかく最後まで作ってみて、それから考えればいい。最初から完成品ができるわけがない。そういうことを考えていると、そのうち頭がパンクしてしまうのだ。とりあえず、作ってみてあれが足りない、これが余計だ、というのが見えてくるはずなのである。

そんなこんなで、書いてきたのはみんなのシナリオを見てみたいという一心。待ってるぞ！



①シナリオコンテストで選ばれたシナリオはセレクトッドソーサリアンで遊べる。これは「灼熱のワナ」



②セレクトッドソーサリアンから「パンドラの箱」。6つの悪をパンドラの箱に封印するという変わった話



③5つの時代を駆けめぐる冒険を体験できる「時の神殿」。これもセレクトッドソーサリアンからのシナリオ



④美しい女神が総出演の「闇に消えた女神」。セレクトッドソーサリアンにはユーザーのアイディアいっぱい



⑤行動しだいで2通りの展開が楽しめる「妖夢幻伝説」。これもセレクトッドソーサリアンから



⑥「それゆけ! ドトリーのトライアスロン」。トライアスロンが体験できる!? セレクトッドソーサリアンより

※写真はPC-98版のものです



ターボRを持っているという幸せの科学

# BASIC ヒューマン

## #30 ターボRのRAMディスクとは?



ターボRユーザー、または将来ターボRユーザーになるかもしれないあなたに。ターボRがターボRである存在理由の1つ、RAMディスクについて。

**RAMディスク** RAMはRandom Access Memory(随時読み出し書きこみ記憶装置、などと訳されることもかつてはあった)の頭文字をとったもので、読み書きできるメモリ用LSIのこと。通常、ROM(Read Only Memory: 読み出し専用メモリ)と対で使用される。そのRAMのなかにディスクドライブのような空間を作って、ディスクドライブとおなじような使い勝手にRAMを使えるようになっているものをRAMディスクという。欠点は、電源が消えると、それまで入っていたものがぜんぶ消えてしまうこと。ただし、最近流行しているノートパソコンでは、電源を切っても、ちゃんと記憶内容を保持しているものが多い。これをレジャー機能という。

A1STのRAMディスクは、標準で、最大96Kまで。GTは、最大352Kまで設定できる。

**MSX-DOS2** 日本語対応で、階層化ディレクトリが導入されているなど本格的なDOS(Disk Operation System)。ターボRには標準装備。**Kバイト** 「キロバイト」と読む人もいるが、ふつうのキロと区別するために「ケーバイト」と読む人も多い。1Kバイトは1000バイトではなくて、1024バイトなのだ。ちなみに、1M(メガ)バイトとは、1024Kバイト。だから、A1STのRAM256Kバイトに、MEM-768のRAM768Kバイトを加えると、1024Kバイト、つまり1Mバイトになる。ところで、これを1エムバイトと読む人には出会ったことがない。

## RAMのなかで起きている革命

RAMディスクがターボR独自のものであるかのようにいうのは、じつはちょっとまちがっている。

第1に、RAMディスクという機能は、MSX-DOS2(以下DOS2)に属するもので、したがって、MSX2でもDOS2用のカートリッジを増設していれば、RAMディスク機能が使用できる。ターボRはDOS2標準装備なので、RAMディスク機能も標準装備になっているというにすぎない。だが、やはり、RAMディスク機能を持つMSXは、圧倒的多数をターボRが占めている。

第2に、これとはまったく筋道がちがうが、ターボR、DOS2のRAMディスクのまえに「RAMディスク」と呼ばれるものがMSX2にあった。

この歴史的問題は、MSX2/2+ユーザーにとって、ター

ボRのRAMディスクを知るための大きな障害にさえなっていると思われるので、すこしくわしく書いておきたい(正直にいうとわたし自身がそうだった)。

### ■MSX2の「RAMディスク」

BASICで遊ぶMSX2以上ターボR未満のユーザーは、あるいはいまだにキツネにつままれたような気がしているかもしれない。いつのまにか、自分の機種にあったはずの「RAMディスク」が、DOS2やターボRの特別な機能のようにいわれているのだから。

残念だが、MSX2の「RAMディスク」は、現在、その名前では呼ばれていない。ターボR発表以降、名前は2度変わった。

ターボR発表時の本誌FFBの記事などを見ればわかるが、従来のMSX2などの「RAMディスク」は「メモリディスク」といしかえられ、ターボRでは

じめてRAMディスク機能が標準装備されたことになっている。

そのあと、ターボRのマニュアルを見ると、「メモリディスク」は「互換RAMディスク」に名前を変えられている。まえのシステム(MSX2/2+)で「RAMディスク」を使っていたプログラムと互換性がある、という意味だろう。

### ■名前が変わっていった理由

なぜ、こういうややこしいことになったのか。以下は、まったくの推測である。

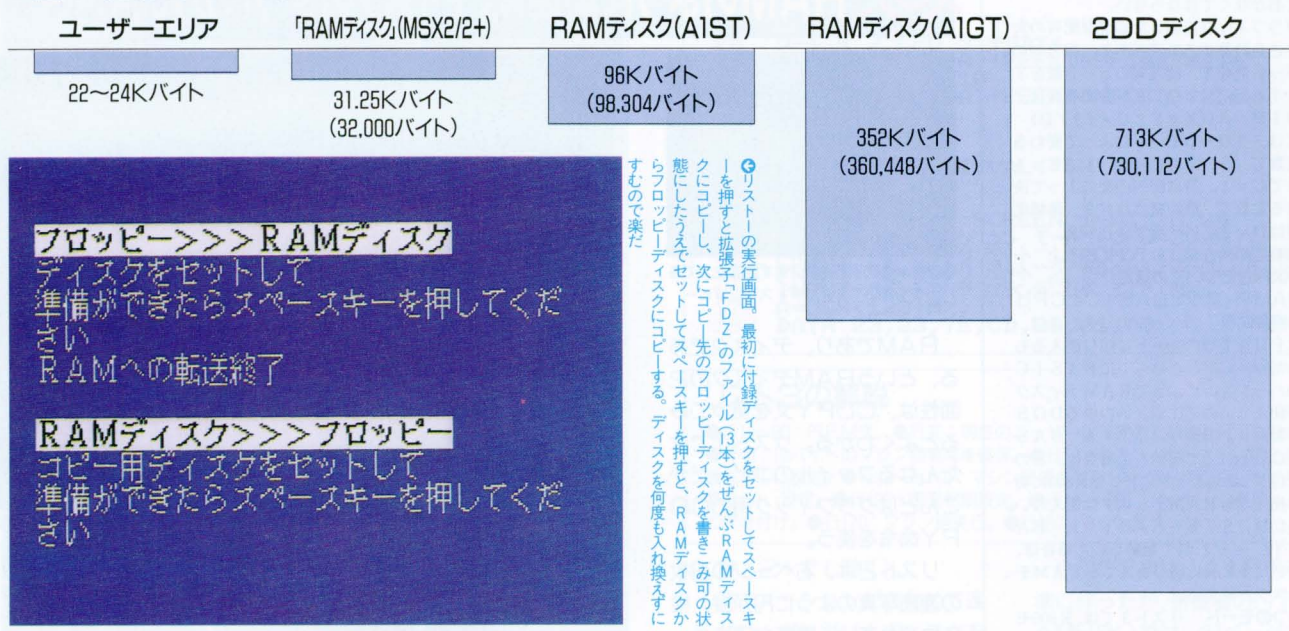
そもそも、MSX2の「RAMディスク」は、その名で呼ぶにはふさわしくないものだった。

使ったことのある人はよくわかるだろうが、この「RAMディスク」は、ふつうのディスクとは使い方がかなりちがう。使うために「CALL MEMINI」を実行するなどはまだいいとしても、ファイル一覧表を見たり、

今回の記事に使用したプログラムは、リスト1〜3がターボR専用、リスト5がA1GT(または新MSX-MUSIC)専用です。



■図1 記憶容量の比較



ファイルを削除したりするには、それぞれ特別な命令を使う必要があった。さらに、ごくふつうにSAVEしても、なぜか、かならずアスキーセーブされ、COPY命令もランダムファイルも使えない。

そこへ、DOS2とともに、RAMディスクと呼ぶにふさわしい、ぜんぜん別のものが現れた。これが現在のRAMディスクで、あとで述べるが革命的に使いである。これをこそ、RAMディスクと呼ぶべきだ。そ

うなると、まえに「RAMディスク」と呼んでいたものに別の名前を用意しなければならない。そこで、「メモリディスク」という、よくわからない名前が出てきた。しかし、やはりその名前も、これまで長いあいだ「RAMディスク」と呼んできた歴史を振り返ると、すわりが悪い。そこで、「互換RAMディスク」という中間的な名前が最終的に考え出されたのではないか。

■これがRAMディスクだ

そういうわけで、ターボRの

RAMディスクは、MSX2の元「RAMディスク」、現「互換RAMディスク」とは、まったくちがうものだというを基本的に認識しておきたい。

RAMディスクとは、使い方はディスクとおなじで、読み書きの速さはRAMとおなじ、というハイブリッドな存在なのだ。

このRAMディスクは、容量が小さく(図1参照)保存はきかないが、BASICでも幅広い利用法が考えられる。

たとえば、複数のファイルを

一度にコピーするとき、1ドライブのユーザーは何回もディスクを抜き差ししなければならなかった。しかし、RAMディスクを使えば、たいてい1回ですむし、所要時間も短い。

今月の付録ディスクからファンダムのゲームプログラム(13本)だけを別のディスクにコピーする場合、リスト1を実行すれば左上の写真のような手順でさっさとコピーができてしまうのだ。これは、身近なRAMディスクの恩恵といえるだろう。

■リスト1 ある拡張子のファイルを一挙にコピーする LIST1.BPZ

```

10 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:KEYOFF:CALL KANJ11:WIDTH 38:LOCATE 1
20 E$="FDZ" '拡張子の指定
30 COLOR 1,15:PRINT"フロッピー>>>RAMディスク":COLOR 15,4:GOSUB 120
40 CALL RAMDISK(0):CALL RAMDISK(96)
50 COPY "A:*. "+E$ TO "H:"
60 PRINT"RAMへの転送終了"
70 PRINT:COLOR 1,15:PRINT"RAMディスク>>>フロッピー":COLOR 15,4
80 PRINT"コピー用":GOSUB 120
90 COPY "H:" TO "A:"
100 SETBEEP3,4:BEEP:SETBEEP1,4
110 PRINT"全ファイルコピー終了":END
120 PRINT"ディスクをセットして":PRINT"準備ができたならスペースキーを押してください":FOR W=0 TO 1:W=-STRIG(0):NEXT:RETURN

```

リスト1の解説

●行10:画面初期設定。●行20\*:拡張子用変数E\$の設定。ここでE\$をたとえば「FMZ」にしておけば、FM音楽館の作品ファイルをぜんぶコピーするプログラムになる。●行30:見出しのメッセージ。●行40\*:ここがかんじん。「CALL RAMDISK(0)」はRAMディスク内の内容を消去する命令。次の命令で「96KバイトのRAMディスク」を設定する。96はA1STの最大値だが、GTはもっと大きく設定できる(図1参照)。●行60\*:付録ディスク(Aドライブ)からRAMディスク(Hドライブ)に拡張子E\$のファイルをすべてコピー。●行80~80:メッセージ。●行90\*:RAMディスクからフロッピーディスクへコピー。●行100:音を出して注意。●行110:メッセージ。●行120:メッセージサブ。  
※「\*」印の行以外はなくても可。

※リスト1は、付録ディスク収録の「LIST1.BPZ」と一部行番号が異なります。



**配列** 配列にグラフィックデータを保持するためには、まず、配列宣言をしておかなくてはならない。グラフィックに応じた必要な配列の大きさを計算する公式がある。横方向のドット数をX、縦方向のドット数をYとすると、SCREEN 5の場合は、 $DIM A((X*Y/C+5)/D)$  Cはスクリーンモードによって変わる定数で、5、7でC=2、6でC=4、8でC=1。Dは配列の型によって決まる定数で、整約型はD=2、単精度型はD=4、倍精度型はD=8。これで配列AにCOPYできる。

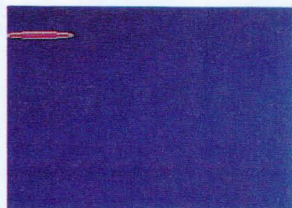
#### リスト3についての補足

**RAMディスクとBASICとCPUの相関関係** 29ページのリスト3は、CPUを3つのモードに切り換えるものだが、CPUとはべつにBASICのバージョンによってRAMディスクが使えないので注意。いわゆるDOS 1モード、つまり、Disk BASIC Ver.1.0で起動した場合は、このプログラムによってCPUをR800に切り換えてもRAMディスクは使えない。逆にDOS 2モード、Disk BASIC Ver.2.01で起動した場合は、CPUをZ80に切り換えてもRAMディスクが使える。

**3つのモード** リスト3では、R800モードにモード1(ROM)とモード2(DRAM)の2種類あることになっている。これは、ROMターボ、RAMターボとも呼ばれるモードで、ふつうの「高速モード」はモード2を指す。ROMに入っているシステムをいったんRAMに移して、それで起動しているのがRAMターボ(モード2)で、ターボRではこの方式がいちばん速い。次に、RAMへの転送をおこなわずシステムをROMに置いたまま起動しているのがROMターボ(モード1)でやや遅い。RAMを使わないぶんRAMをほかの目的に使えるのだ。

**モードランプ** ついてに行170の「128+」を削除して引数をM%だけにすると、CPUが切り換わっても高速・標準モードを示すランプが切り換わらなくなる。

## RAMのように高速に、ディスクのようにかんたんに



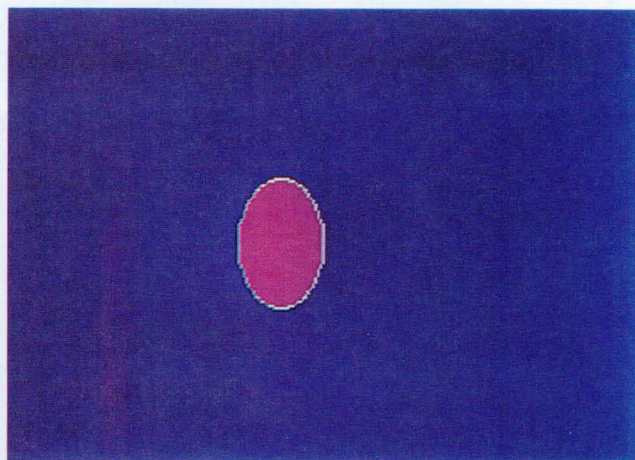
●リスト2の実行画面。まず画面左上で各パーツを書いてRAMディスクにコピー

RAMであり、ディスクである、というRAMディスクの2面性は、COPY文を使ってみるとよくわかる。リスト1ではたんなるファイルのコピーだが、こんどはグラフィック用のCOPY命令を使う。

リスト2は、右ページの18枚の連続写真のように円が縦、横につぶれていく単純なアニメーションのプログラムで、すべての絵のデータをファイルとしてRAMディスクに保持し、そのファイルをおなじ座標に次々に呼び出してアニメーション効果を出している。

#### ■配列とRAMディスク

COPYという命令は、①画面(VRAM)にかかれていくグラフィック  
②メモリ(RAM)に配列で入っているグラフィックデータ  
③ファイルとしてディスクに入っているグラフィックデータの3つともを扱うことができる貴重な存在なのだ。



●横に平べったい形からじよじよにふくらんで円になり、それをとおりすぎて縦に細長い形になり、そこからまたふくらんで……をスムーズにくりかえす

配列のデータを使うということはメモリを呼び出すということなので、ほとんど時間はかからない。RAMディスクのファイルもそれとおなじようなものなので、配列と同様、呼び出しに時間がかからない。この点で配列とRAMディスクとはイメージが似ている。

しかし、配列を使ってリスト2とおなじ動きのプログラムを組むことはできないのだ。

なぜか。リスト2で扱っているグラフィック1つ1つはSCREEN 5の61×61ドットのグラフィックで、これ1つぶんのデータ量は $61 \times 61 \div 2 = 1860.5$ で1861バイト。一方、リスト2

では32個もおなじ大きさのグラフィックを使っている。

$$1861 \times 32 = 59552$$

これは、58Kバイトを少し超える値だ。動いている最中のプログラムや変数、配列が置かれるユーザーエリアは余裕のある機種でも24Kバイトだから容量の点で配列は使えない。

容量の問題がなくても、グラフィックデータを配列にCOPYするには、そのデータの大きさに応じた配列宣言をする必要があるなど、配列は速いだけで使いにくい。

#### ■フロッピーディスクとRAM

一方、形から見て、リスト2はわずかな修正だけで、RAMディスク用から通常のフロッピー

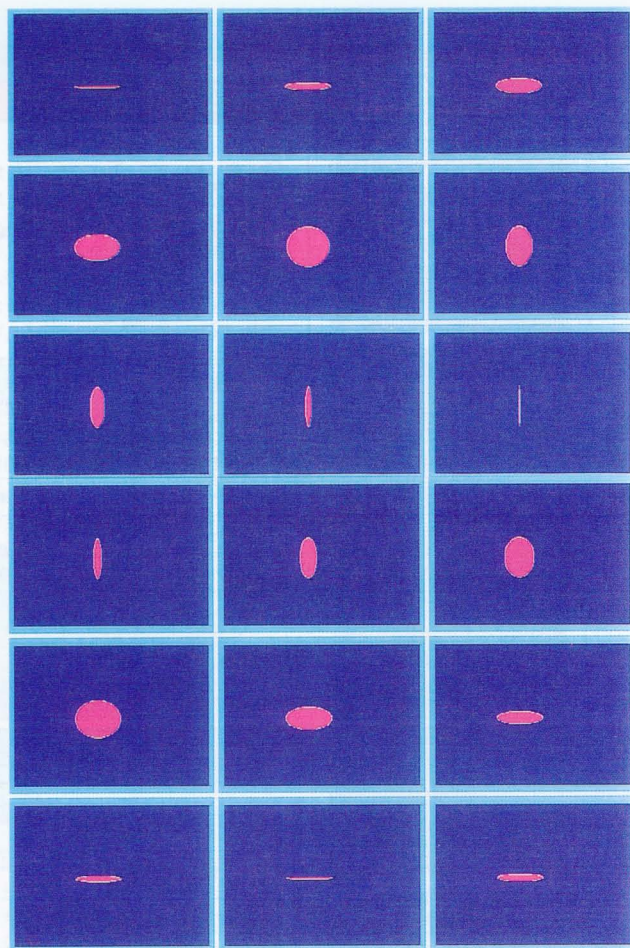
#### ■リスト2 アニメーションのデータ基地にする LIST2.BPZ

```
10 COLOR 15,4,7:SCREEN 5
20 CALL RAMDISK(0):CALL RAMDISK(96)
30 ST=1:GL=32:P=1:D$="H:"
35 'D$="A:"
40 FOR I=ST TO GL STEP P
50 CLS:CIRCLE(30,30),30,,,I/(GL+1-I)
60 PAINT STEP(0,0),13,15
70 COPY(0,0)-(60,60) TO D$+MID$(STR$(I),2)
80 NEXT
90 SCREEN 5
100 FOR I=ST TO GL STEP P
110 COPY D$+MID$(STR$(I),2) TO (80,80),
,PSET
120 NEXT:SWAP ST,GL:P=-P:GOTO 100
```

#### リスト2の解説

●行10:画面初期設定。●行20:RAMディスク初期化。最初は以前あったRAMディスクの内容を全削除するものなので注意。次は標準装備のA1STのRAMディスク最大値(96K)のRAMディスクを設定する命令。●行30:変数初期設定。ST=ループの開始値、GL=ループの終了値、P=ループのステップ数、D\$=ドライブ指定用(ここではRAMディスク)。●行35:ドライブ変更用。●行40~80:少しずつ歪み率のちがって円をかき、色を塗り、それをファイル名「1」~「32」でディスクにコピー。●行90:中断したあとはプログラムを書きかえるなどしてなければ、「GOTO90」で再開する。●行100~120:アニメーション。





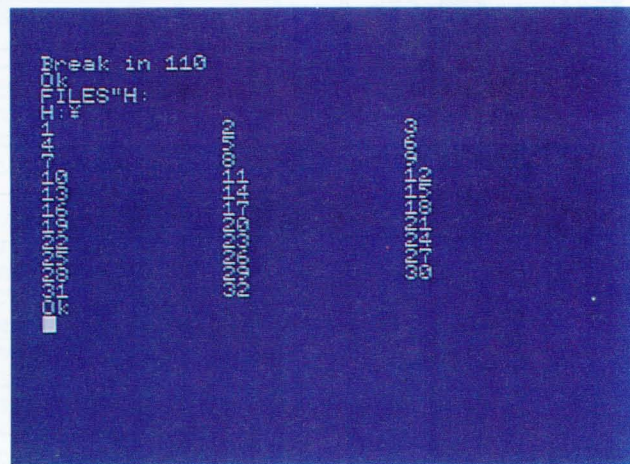
●リスト2実行中の連続写真。左上すみから右へ進む。全32カットのアニメーション。ターボRの高速モードでやって32カットを往復するのに7.45秒、リスト3でCPUをZ80に切り換えて(ただしBASICはVer.2.01でなくては行けない)やってみると37.4秒

一ディスク用に変更できる。

行35の「」(REM)を削除すれば、DS="A:"が生き、行70、110とも、Aドライブを相手にするようになる。

じっさいにそのように修正し、

Aドライブに書き込み可にしたディスク(付録ディスクは不可)を入れて実行してみよう(行20を削除すれば、この修正でMS



●RAMディスクのドライブ名は「H」。リスト2を実行したあとに、Hドライブのファイル一覧を見ると、グラフィックのファイルが32個できている。リスト2の行110は、このファイルを1つ1つ呼び出しているのだ

## ■リスト3 R800とZ80を切り換える CPU-CHGR. BAS

```
10  ターボR センヨウ モート キリカエ
20  ターボR / CPU ラ キリカエ
30  HI=PEEK(&HFC4A)+PEEK(&HFC4B)*256
40  CLEAR 200,HI+10
50  HI=PEEK(&HFC4A)+PEEK(&HFC4B)*256
60  RESTORE 180
70  FOR I=0 TO 6
80      READ A$
90      POKE HI+I,VAL("&H"+A$)
100 NEXT
110 DEFUSR=HI
120 COLOR 15,4,7:SCREEN 1:WIDTH 29
130 PRINT "0=エロウシ ユン モート(CPU=Z80A)"
140 PRINT "1=コウツク モート1(ROM) (CPU=R800)"
150 PRINT "2=コウツク モート2(DRAM) (CPU=R800)"
160 INPUT "モート ラ イランデクワサイ";M%
170 A=USR(128+M%)
180 DATA 23,23,7E,CD,80,01,C9
```

### リスト3の解説

●行10~20: REM文。●行30: 現在のユーザーエリアの上限値をHIに設定。  
●行40: 10バイトのマシン語領域を確保。●行50: またユーザーエリアの上限値をHIに設定。●行60~行110: マシン語書き込み(ターボRのCPUを切り換える)、設定。●行120: 画面初期設定。●行130~160: メッセージ表示、入力受け付け。●行170: マシン語実行。●行180: マシン語データ

X2/2+でも動く)。

アニメーションがきわめて遅くなり、ガリガリとディスクを読む音がしてうるさいだろう。

フロッピーディスクは読み書きが遅く、うるさい。一方、RAMディスクは、速く静かだ。

ちなみに、RAMディスクが速いのはR800だけのせいではない。試みに、リスト3によって高速モードから標準モードに切り換えて、プログラムのロード、セーブをやってみよう。やっぱり速い。

### ■16ビット化以上の意味

そういうわけで、ターボRのRAMディスクは、ユーザーエリアを使うときの面倒もなく、フロッピーディスクの遅さにもわずらわされない理想的な記憶スペースなのだ。

今回の記事は、A1STを基準に作ったが、新機種のGT(RAM512K)では、27ページの図1のようにフロッピーディスクの約半分の容量を持つRAMディスクが使える。これは、一見地味な内容だが、8ビットが16ビットになった以上の変化をもたらすような気がする。

きわめてついでに、GTの新MSX-MUSICの一端を紹介しておこう。右のリスト4は、78ページに掲載されているFM音源用プログラムだが、A\$とB\$の頭のほうを修正し、#1を#2に変えると、それだけでMIDI音源(この場合はMT-32で試した)を鳴らすプログラムになる。これにも深いものがありそうなのだが、機会があればいずれまた。

## ■リスト4 FM音源用のプログラム MOTHER.FMZ

```
10 CLEAR 500:CALL MUSIC(0,0,1,1)
20 A$="03605L4T120V15A>CE268E8EE8D8D8C8C
30 B$="03605L4T120V15AA>C2<E6FEAA8G8FF8E
40 PLAY#2,A$
50 PLAY#2,A$,B$
60 GOTO 40
```

## ■リスト5 MIDI用のプログラム例(MT-32用)

```
10 CLEAR 500:CALL MUSIC(0,0,1,1)
20 A$="0H203205L4T120V15A>CE268E8EE8D8D8C8C8<A,A>CDE12D12C12EE8C8C8<A8AA2"
30 B$="0H303205L4T120V15AA>C2<E6FEAA8G8FF8E8DECFFGAA2"
40 PLAY#1,A$
50 PLAY#1,A$,B$
60 GOTO 40
```





あつという間に冬のイベントの時期がやってきた。今度はGTがたっぷり見られるね。それと、めんどくさがりやの人に便利なBOOK急便の情報もある。プレゼントもソフトがいっぱい。メリークリスマスっていうわけね。

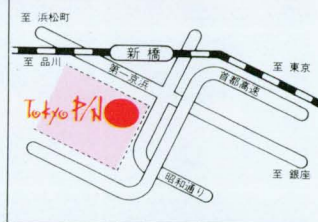
## VENT

### 電遊フェスティバル

今回はもちろん新ターボRがメイン。GTのすべてを会場で体験してほしい。ゲームもいいけど、『MSXView』やRAMの活用法、MIDIを使ったコンピュータ・ミュージックのやり方など体得するのむづかしい。そのために講義の時間が用意されている。いつもとちょっと違った趣向だね。

また、東京(11月14日)と大阪(11月23日)の1日目には、『MSXView』、A1GT、MIDIのそれぞれについて1時間ごとの講習会が用意されている。参加申し込みは当日会場にて受けつけの予定。GTをより深く知りたい人にはうれしい企画だ。この際、疑問はすべて解消しておこう!

#### 東京会場地図(東京パーン)



イベント日程表

地域	開催会場	開催日	開催時間	電話番号
札幌	そうご電器YES SAPPORO(5Fイベントホール)	11月17日(日)	10:30~17:00	011-214-2850
仙台	デンコードー Dac仙台東口店	12月8日(日)	10:00~17:00	022-291-4744
東京	東京パーン(イベントホール)	12月14-15日(土-日)	11:00~18:00	03-3374-4636※
名古屋	栄電社 テクノ名古屋(大同生命ビル6F特設会場)	12月22日(日)	10:10~17:00	052-581-1241
大阪	上新電機 J&Pコスモランド	11月23-24日(土-日)	10:00~17:00	03-3374-4636※
広島	ダイイチ パソコンCITY(4Fイベントホール)	12月1日(日)	〃	082-246-4343
福岡	ベスト電器 福岡本店(5Fマルコポーロ)	12月26日(木)	〃	092-781-7131

●開催時間はすべて予定のものです。なお、会場の場所は各会場へ直接、内容についてはイベントスタッフ事務局(03-3374-4636)へ問い合わせを。※印はイベントスタッフ事務局の電話番号です。また、東京と大阪の第1日目は講習会のみとなります。協賛/花王

## TELEPHONE ORDER SERVICE

### 三省堂書店BOOK急便

新聞の広告や、雑誌の書評のコーナーなどで見た本がほしくなって、家の近くの本屋さんへ探しにでかけたことは誰でも経験があるだろう。そして、意外に本がなくてあきらめてしまったことのほうが多いのではないだろうか。もちろん、本屋さんで注文すれば取り寄せてもらえるのだけど時間がとてもかかる。まあ理由はいろいろあるんだけど、1000円の本を注文したとして本屋さんのもうけは200円ぐらい。そのために東京の出版社に電話をしたりすると、あつという間にもうけ以上の電話代がかかってしまう。そこで郵送とかの方法をとるのだけど、それからもういろいろあって、ようするに時間がかかるものなのである。別にさぼっているわけじゃないんだけどね。そこで、どうしても早くほしい、大きな本屋さんにしか売ってなさそうな専門の本がほしいけど近くにそんな本屋さんがいない、という場合に便利な電話での注文方法があるので紹介しよう。

このシステムは大手の本屋さんである三省堂書店が行っているもので、その豊富な在庫や地の利(三省堂のある東京の神田は本屋街なのだ)などを活用している。電話をかければ、わずか1週間前後で手元に送られてくる。ふだん忙しい人や、病院にいて本屋に行けない人なんか、ほんとうに便利だろ

う。手数料が500円(全国一律)かかるけど、それにしても電車代のことを考えれば、けっして高くないのだ。ただし、このサービスは書籍のみ。雑誌やコミックは扱ってないそうなのでご注意ください。

#### ■申し込み方法

★電話……右の表のどこでも可。

★ハガキ……ハガキに①本の名前、②著者名、③出版社名、④本の定価、⑤冊数、⑥自分の名前、⑦住所(〒も)、⑧電話番号を記入して投函

★FAX……右の表参照。ただし、ハガキの申し込みと同内容の記入をお忘れなく。

★パソコン通信……ニフティサーブとASAHI パソコンネット

#### ■送料

本代が1万5000円未満は全国一律500円、それ以上は無料(ただし離島の場合の船便代は実費)。友だちや家族とまとめて頼んだほうが、安くすむわけね。

#### ■支払い方法

本が届いたときに現金で払う。クレジットカードを利用したい場合は、申し込みのときにカード会社、会員番号、有効期限を提示すればOK。

#### ■かかる日数

約1週間前後。品切れや、絶版などのときは連絡してもらえる。

#### ■電話での受けつけ時間

午前10時~午後6時(日曜定休)

●全国15か所(+FAX)で受け付けています!

札幌	011-662-3625
旭川	0166-26-2631
仙台	022-287-3189
高崎	0273-82-3339
東京	03-3233-3347
名古屋	052-563-3499
大阪	06-341-3553
広島	082-249-3410
鳥取	0857-28-2352
高松	0878-51-3041
松山	0899-51-3091
徳島	0886-32-3191
高知	0888-83-3411
福岡	092-641-3161
鹿児島	0995-67-3044
FAX	03-3233-3340

#### ■ハガキでの申し込み先

〒101東京都千代田区神田神保町1~1  
三省堂書店「BOOK急便MF係」



アンケート  
ハガキより

●エルちゃん/アパートの5階に放し飼いにしておいたかえる(名前はエルちゃん)は、もう住んで3年以上にもなる。去年はとうとうなぜか3匹に増え、虫などもたまりに食べさせていたが、台所にいるときなんとフライパンに飛びこんだのだ。心配していたが、9月になってやっと台所の奥のほうから出てきた。よかった。(千葉/並木浩美)⇒それがなぜ「エルちゃん」とわかったのでしょうか。きっとケロイド状態だったにちがいない。(バボ)



## SHOW

### エレクトロニクスショー'91

幕張メッセで今年もエレクトロニクスショーが、10月1～5日まで開催された。ショー自体は工場を使うものから、家庭用のものまで対象は広いのだが、我々にとっていちばんの関心は新しいメディアである。ここで発表されたものはいずれあたりまえのものになり、そのうち安くなってMSXに関係してくるからね。で、今回の目玉といえばCD-I。いまのCDよりレベルの高いものを使ったパソコンばいマシンのこと。こいつが身のまわりのAV機器に侵略予定なのである。すると、ゲームも映画も音楽もみんな1つですむ。今後どうなるか注目したい。



④CD-Iばかり展示されたコーナー。今回の目玉



③サンヨーのCD-Iは参考出品。液晶画面つき



⑤パナソニックのデジタルカセット。DATではない



⑥幕張メッセ会場、とにかく広い。足が痛くなる

## BOOK

### 時空の龍騎兵『リバーサー』

RPGばい世界を舞台にしたコミックが最近多いけど、そのなかで小学館の「ポプコム」で連載していたものが単行本になった。タイトルは「時空の龍騎兵・リバーサー」。原案をやまぐちひろし氏、画は環望氏が担当。ゲームが大好きな女子高校生のもとへ、RPGでおなじみのキャラたちが登場。力を合わせて魔導士と戦うというもの。



⑦女子高生にのまにRPGキャラが出現するコミック。900円

## PRESENT

### さあ応募しなさい

今月のプレゼントは以下の7種類なのだ。ほしい人は右のかきみをよく読んで応募してほしい。

- ①シャングリラの特製テレカ
- ②……3名様(提供/エルフ)

MSXへの移植の話はまだけど、さすがエルフの女の子はかわいいね。

- ③魔界復活(ホラーAVG)
- ④ファンタジー(正統派RPG)
- ⑤魔宮殿(アクションパズル)
- ⑥カサブランカに愛を(ミステリーAVG)
- ⑦拔忍伝説(和風RPG)

……各5名様(提供/SOFBOX)  
このソフトは本屋さんで売っているもの。SOFBOX ☎03-5397-8688

- ⑦時空の龍騎兵・リバーサー

……10名様(提供/小学館)  
ファンタジーコミック第1巻。



⑧エルフの美少女シミュレーション「シャングリラ」のテレカ。目と胸がバッチリなの

## SHOW

### AMショー

ゲームセンターやデパートの屋上や遊園地などで活躍するアミューズメントマシンの見本市が、今年も10月2～3日に開催された。毎年度感マシンが注目をあびている。そこで今年はというと、セガは風を受けて疾走する「フォーミュラーS.S.」を発表。かっこいいし、緊張もする。いいなあ。それと



⑨注目のセガ「フォーミュラーS.S.」



⑩相模ブームのせいかな。けっこう強い

めずらしかったのはコナミの液晶筐体(もちろんカラー)。小型でおとなっぽいノリなのでカフェバー向けかな。



⑪ナムコの「ドライブシンシレーター」。超リアル



⑫ホログラムでのアクション。右のトンネル内に出現

## MAIL ORDER SERVICE

### MIDI ファミクパロディック2

約1年まえに発売になったMIDI対応のシューティングゲーム「ファミクパロディック2」。今度のGTの発売で、このゲームがほしい人も多いと思う。そこで特別に通信販売のお知らせをしよう。メモに住所・氏名・電話番号を



⑬絵がかわいいし、音楽もいい。MIDI対応もい

番号とほしい本数を書いて、現金書留か郵便小為替で7004円(税込)を、〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-14東久パレス 神宮401棟ビツツ「ファミパロ2がほしい係」まで送付すればOK。特製テレカのおまけつき。



⑭たのシューティングではない。すくもすかしい



⑮発売当時6000～7000円したソフトを2000～3000円という低価格で再販売されたSOFBOXのシリーズ

### 応募方法

官製ハガキに右下の応募券をはり、  
①ほしいプレゼント番号と名前、  
②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号、  
③今月号のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、〒105東京都港区新橋4-10-7 T I M「MSX・FANのFFBさあ応募しなさい」係まで。しめ切りは11月30日必着。発表は1月8日発売予定の本誌で。

### プレゼント係より

11月情報号当選者発表ふんまでの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち「エアホッケー」「シューティングコレクション」をのぞくプレゼントの発送を終了しました。なお、一部の投稿者採用記念のテレカなどが遅れていることをおわびいたします。もう少々お待ちください。もしご不明な点がありましたら、住所(〒も)・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何ページ発表の何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。



### こどもハガキ相談室

福井県鯖江市の岸田健一くん(14歳)の相談です。●MSX・DOS2とは漢字ROMが内蔵されているのですか。●MSX・DOS2とは、ソフトそのもので、漢字がプログラムに入っているわけでもなんでもありません。そして漢字ROMは漢字のデータが詰まったもので、ROMとして機械本体のなかの基板に差さっているというものです。ただそれだけであって別のものなんです。ただ、この2つをいっしょに考えてしまったのはDOS2が登場した頃から、第二水準の漢字も標準装備ターボR以降のことだったので、読むと、知らなかったことを発見しておもしろいものです。

### アンケートハガキより

●いまだきの若い者は/老人ボケに予防効果があるかと始めてみたら、小学生ほどの知識もないのに驚き、「いまだきの若い者は」という年寄り言葉の通せんぼになったかと感慨します。(千葉/三屋信一)⇒先日、カツオも「ねえさん、ぼく海外留学しようかな」などといってました。世の中変わっています。ところで、70歳だそうですが、こんなページ読んでないでしょね。字も小さいし、一生気づかれないかもしれません。(バボ)



# GM&V

ゲーム・ミュージック・アンド・ビデオ

年末に向けて総集編ものが続々登場。今年のGM界をふりかえってみると、充実したよい年だったと思う。クオリティの高い作品が非常に多かった。来年も期待しよう！。評：高田陽

## 10/21 ファルコム・ボーカル・コレクションI ファルコム・ボーカル・コレクションII

ファルコム・レーベル設立以来、かなりの数のボーカル曲が作られてきたが、ここにきてその集大成ともいえるアルバムが発売になる。しかも、2枚組アルバムが2タイトル同時発売という、予想だになかったスタイルとなった。曲数だけみても1枚のCDに10曲ずつ、4枚でちょうど40曲というおびただしい数。収録された曲は、1989年から今年までに作られたボーカル曲のみで、歌手は全部で12人となっている。注目すべき歌手といえば、なんといっても森口博子さんだろう。彼女がファルコム・レーベルで歌声を披露したのは、記念すべきレーベルの第1回作品「ファルコム・スペシャルBOX '89」でのことだった。このアルバムは限定発売の6枚組。そのうちの1枚「VOCAL」で、彼女は3曲すべてを英語で熱唱したのだが、今回はIのほうに3曲とも収められている。限定発売のアルバムだ

だったので、最近GMファンになった人はきっと聴いていないと思う。ほかにも、声優の平野文さんや、GMの世界では結構あちこちで見かける新居昭乃さん、南翔子さんや杉本理恵さんなどの歌声を収録している。もちろん、J.D. K. BANDの岸本友彦さんの、あの伸びやかな声もIIのほうで5曲聴くことができる。作詩では松井五郎氏、アレンジでは難波弘之氏や奥慶一氏などと、一流どころが参加しているのも見逃せない。

メーカー	キングレコード	
媒体	C D	
品番	KICA-1042~3	KICA-1044~5
価格	各3800円(税込)	
備考	コレクションI (2枚組)	コレクションII (2枚組)



## 11/5 ウィザードリィCDドラマ I

ダンジョンRPGの元祖「ウィザードリィ」のドラマ編。——リルガミンの王だった父と、その後だった母を魔物に殺された姉弟、アラン(山口勝平)とマリア(玉川紗己子)は、仇討ちのため伝説の剣を探して地下での戦いを繰り返していた。ある日、仲間割れからパーティを解散してしまった2人は、僧侶のアルハイム、ロードのユーティ、侍のウィード、盗賊のサムスとともに新たなパーティを組み、ウワサのハイマスターがひそむという地下10階に向けて出発したのだが……。出来は最高で、損のない1枚/

メーカー	アポロン	
媒体	C D	カセット
品番	APCG-4016	APTG-4016
価格	2800円(税込)	2300円(税込)
備考	C Dのみ末巻純氏のイラスト入り32ページカラーブックレット付	



## 10/25 ファイヤープロレスリング・2nd BOUT

超人気プロレス・ゲーム「ファイヤープロレスリング2nd BOUT」(PCエンジン)のCD化。ゲームは、『ファイヤープロレス』の2になるのだが、じつは1もアルバム化されている。1をアルバム化したレコード会社は日本コロムビア。1のアルバムは原曲のハードロックをバージョン・アップさせた最高の仕上がりだったが、徳間ジャパンが手がけた今回の2では、アレンジがトーン・ダウンしてフュージョンにしか聞こえない。このアレンジが悪いとはいわないが、もっとハードなサウンドがほしかった。

メーカー	徳間ジャパン
媒体	C D
品番	TKCA-30391
価格	2300円(税込)
備考	



## 10/25 カオスワールド

ナツメのファミコン版RPGのアルバム化。アレンジを9曲収録し、オリジナルも完全収録。そのアレンジだが、はっきりいってかなりイイ。別に同じ徳間だからではなく、事実イイのだ。ウッドベースの低音響くフリージャズ曲があったり、高中正義氏ばりの流れるようなギターソロ曲があったりと、メロディも耳に残り飽きさせない。まさに、バラエティに富んだアレンジと、小手先のお遊びに逃げないしっかりした音の造りとなっている。私のようなゲームのノン・プレイヤーでも十分楽しめる作品。

メーカー	徳間ジャパン
媒体	C D
品番	TKCA-30392
価格	2000円(税込)
備考	



## 10/25 ヨーロッパ戦線

光栄の新作パソコン・シミュレーション「ヨーロッパ戦線」の音楽集。例によって、全曲アレンジでPC8801MG対応となっている。作・編曲は「ルパン三世」の音楽で知られる大野雄二氏が担当。今回のアルバムでは、トランペット、サクソフといった管楽器の使い方は絶品。だが、重たい曲調のものに限っては、シンセの重厚さに物足りなさを感じた。しかし、サウンドは多彩で、もっと統一された曲調を予想していた私にはうれしい誤算となった。

メーカー	光栄
媒体	C D
品番	KECH-1017
価格	2900円(税込)
備考	



## 10/25 デトネーター・オーガン2

「デトネーター・オーガン」は、爆発的な売れ行きを見せる3話完結のオリジナル・ビデオ・アニメーション。今回紹介するのは、パート2のオリジナル・サントラ盤(ビデオのパート2発売は12月1日)。なぜ、アニメのサントラなんぞ紹介するのかというと、このアニメを原作としたメガドライブのメガCD版ゲームが発売されるという理由から。曲としては、3曲目のテーマ曲「デトネーター・オーガン」と10曲目の「ラング」が対照的でおもしろい。迫力のあるサウンドが魅力だ。作詩・曲・編曲、演奏は平沢進氏。

メーカー	ポニードル
媒体	C D
品番	POCH-2026
価格	2800円(税込)
備考	



## 11/21 ストリートファイターII ／カプコン・アルフライ

超人気のアーケード・アクション「ストリートファイターII」のイメージ・アルバム。メインキャラ8人のテーマと四天王のメドレー曲などを、カプコン・サウンドチーム、アルフ・ライラによるフルアレンジで収録している。ゲーム中の闘いには世界各地のファイターが参加するため、そのテーマ曲も出身地ごとにエスニック風だったり日本風だったり風味を変える。テーマが「闘い」なので、ロックのハード・ビートを定番としておさえ、流行のハウスもしっかりフィーチャー。ファンは必聴のアルバム/

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	C D
品番	PCCB-00075
価格	2500円(税込)
備考	予約特典・特製ブックケース&92年特製カレンダー付





## 11/21 クロスソード&戦国伝承 ／アルファ電子&SNK

NEO・GEOの最新2ゲームをカップリングでアルバム化。アクションRPGの「クロスソード」と、アクションの「戦国伝承」だ。両者オリジナル完全収録で、クロス～のみ作曲家自身の手によるアレンジ1曲を追加収録している。クロス～は全体的にマイナー・キーで、悪の心を増殖させるような危険だがそそられるサウンドだった。なんか不思議な魅力(魔力?)がある。対する戦国～のほうもGMとしては異質で、仏教色も感じられる能楽風のサウンド。このアルバムはちょっとマニアック……。

メーカー	ボニー・キャニオン
媒体	C D
品番	PCCB-00076
価格	1500円(税込)
備考	C D ケースサイズの 各カーステッカー 付



## 11/21 すぎやまこういち ／ゲーム音楽作品集

「ドラゴンクエスト」をはじめとする数々のGMを手がけてきた、すぎやまこういち氏の作品をセレクトした2枚組のアルバム。すぎやま氏みずから自信曲を選び、そのすべてをシンセサイザによってアレンジした。収録ゲームは、「ジーザスI&II」「アンジェラス」「ドラゴンクエストII&IV」「46億年物語」「幽霊列車」「テトリス2」「ウイングマン2・スペシャル」「ガンダーラ」「スターコマンド」。それぞれ2～5曲程度を収録。もはやGMの一大ブランドとなった「すぎやまサウンド」を満喫できる1枚。

メーカー	アポロン
媒体	C D カセット
品番	APCG-Ⅱ APTG-Ⅱ
価格	各3500円(税込)
備考	2枚(本)組



## 10/21 コナミ・エンディング・コレクション

突然のリリース決定でサポートが遅れたが、ファンが選んだコナミ作品50タイトルのエンディングを一挙収録したアルバムが発売になる。てっとり早くベスト3を紹介してしまうと、第3位「ラグランジュ・ポイント」、第2位「グラディウスII～ゴファーの野望～」。そして、栄光の第1位は「グラディウスIII～神話から伝説へ～」。「やっぱりノ」という人も「えー!?」という人もいるかと思うが、ベスト50なので、きっとごひいきの作品もランクインしているはず。ライブラリー色の強いアルバムだ。

メーカー	キングレコード
媒体	C D
品番	KICA-1046～7
価格	3600円(税込)
備考	2枚組



## 10/25 ドラゴン・ナイト

待ちに待ったあげくに発売延期もあって、やきもきた人もいられるかもしれないが、ついに「ドラゴンナイト」のオリジナル・ビデオ・アニメーションがリリースされた。ストーリーは、悪の化身ドラゴンナイトに捕らえられた美少女戦士の救出を命ぜられた予言の勇者ヤマトタケルが、少女たちを助けながらもあらわな姿をボラロイドにおさめてしまうというスチャラカなもの。タケルの声に松本保典さん、タケルを補佐する神官の娘ルナの声に水谷優子

さんと、先のイメージ・アルバムと同じ声優さんを起用している。収録時間が90分ということでストーリーはマッハの速さで進む。まあ、エッチなシーンが見られればイヤと思っている人もいられるだろうが、ゲームよりエッチな画面はおがめないからそのつもりで。これ以上エッチになったら、レンタルビデオ屋の「離れ」に置かれてしまうことになる……。アニメ・ビデオならではの動きと声、ありすぎるテンポとコミカルなストーリーを堪能あれ。



メーカー	ポリスター
媒体	ビデオ LD
品番	PSVX-Ⅱ PSLX-Ⅱ
価格	7800円(税込)
備考	30分・カーステッカー 付(HI-FI)・初回特 典キャラクターオリ ジナルポストカード



## 各社新譜情報

### ★ボニー・キャニオン

<12月15日>……●メガセクションII/セガ⇒I以降に発表した、S.S.T.のアレンジ曲のみを収録したベスト盤。新録は「ボナンザ・ブラザーズ」「ターボアウトラン・メドレー」「アースフレイムG(R-360)」。全10曲。C D 2500円。●デスブレイド/データイースト⇒人気アーケードをG.S.M.1500化。C D 1500円。

<12月21日>……●ストリート・ファイターII～場外乱闘編～⇒ストリート～の魅力にマニアックに迫ったビデオ。カーステレオ60分6800円。

### ★ポリスター

<12月21日>……●(仮)スーパーリアル麻雀(LD)⇒発売中のビデオ、「麻雀バトルスクランブル」と「はじめまして♡」をカップリング収録したLD。価格4800円。●美少女ソフト・オリジナルカタログVOL.3(ビデオ&LD)⇒パソコンの美少女ソフトをオムニバスで収録したもの。価格3800円。

<1月25日>……●(仮)ミス・レモンチック・イメージアルバム⇒アリスソフトの美少女キャラ、クミコ、シル、舞子の、歌ありドラマありのイメージ・アルバム。詳細未定。

<1月頃>……●マージャンククエスト(ビデオ&LD)⇒人気麻雀アーケードから収録。詳細未定。

<4月25日>……●(仮)スーパーリアル麻雀IV⇒ナナ、カオリ、ユウのイメージ・アルバム。C D 2800円。

### ★ビクター音楽産業

<12月16日>……●(仮)女神転生⇒フルアレンジでリリース。詳細未定。

### ★アポロン

<12月16日>……●ファミコン・ジャンプ～最強の7人～⇒全16曲すべてアレンジ。作曲者の門倉聡氏みずからのアレンジ。シンセがメインとなる予定。C D 2800円、テープ2400円。●SDガンダム外伝・ナイトガンダム物語⇒バンダイのファミコン版人気シリーズ・ゲームをアルバム化。詳細未定。

### ★NECアベニュー

<12月21日>……●アリス・ベストキャラクターズ(ビデオ)⇒アリスソフトの美少女キャラをセレクトしたビジュアル・ソフト。収録ゲームは、「闘神都市」「ランス2&3」「D.P.S.シリーズ」など。VHSとLD(CAV方式)同時発売。両者ともカーステレオ30分3800円。

### ★ポリドール

<12月21日>……●パブルガム・クラッシュ(ビデオ)⇒ナグザットから発売のPCエンジン版アドベンチャーの原作OVA3作目。VHS、LD(CLV方式)同時発売。ともに45分9400円。

### ★東芝EMI

<12月28日>……●(仮)サイキック・ディテクティブ・シリーズ・ベスト/データウエスト⇒FM-TOWNSの人気シリーズ5作品を一挙収録。オリジナル、アレンジ各5曲収録。C D 2500円。●BURA I～八玉の勇士伝説～⇒リバーヒルのPCエンジン・CD-ROM版ゲームのアルバム化。同じ曲をオリジナルとアレンジで並行収録。C D 2500円。

<1月7日>……●サンダースピリッツ⇒東芝EMI自身が制作するスーパーファミコン・ソフトをC D化。C D 2500円。

### ★キングレコード

<11月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンIII⇒フルアレンジ・アルバム第3弾。C D 2枚組3800円。●パーフェクト・セレクション・グラディウス⇒人気のパーフェクト・セレクションにグラディウスが登場。C D 3000円。

<12月5日>……●プロビンシャルイズム・イース⇒「イースI&II」をハウスにアレンジ。C D 3000円。●悪魔城ドラキュラベスト2⇒人気のおとろえを見せないドラキュラ・シリーズのイメージ・アルバム。C D 2枚組3300円。

<12月21日>……●ファルコム・スベシャルBOX'92⇒今年も登場、年末企画モノC D。C D 3枚組7000円。●こなみ・すべしやる・みゅーじっく千両箱・平成四年度版⇒同じく恒例の年末企画モノC D。C D 3枚組6300円。

## ドラマチック な シーンの数々!





●奴／ぼはおか嫌いだ。いってることは是非は別として、奴は人に説教たれるような立場の人間ではない。バボさんも攻撃してくれ。どうぞ逆にくらはオレにだけ。(神奈川・加藤浩二)⇒あつましいきみに歌おのプレゼント(牧伸二のつもりで)。ほおほおーは33、おはこんデスクは36、引田くーんは30まで、ヘレンケラーは三重苦。(バボ)



# ファンダム

あるプログラム作品には2つの側面があります。1つは、それで遊ぶ人がいること。もう1つは、それを作った人がいること。あ、もう1つありました。紹介する人だっています。それがわたしたちです。

●WHERE'S①	35/50
●せっけんつるんっ①	36/51
●WALL2③	36/52
●ナイトレース①	37/53
●Dunking Warrior①	37/54
●キック・バトル④	38/55
●GUN²①	38/56
●熊王⑩	39/57
●MOLE①	39/59

●どうくつたんけん⑩	40/60
●温泉紀行⑨	41/61
●タコ&イカ〜出現/イカゴースト篇〜③③	42/64
●ファンダムスクラム=あしたは晴れたノ+選考会レポート	44
●マシン語の気持ち	46
●アルゴリズム甲子園	47
●スーパービギナーズ講座	48

※Pはプログラム、①〜⑩は画面数です。



顔マネしながら探すのもっと楽しい

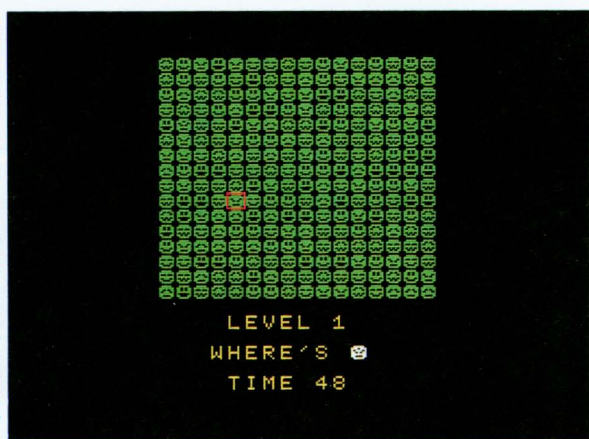
## WHERE'S ウェアズ

画1面 MSX2/2+ VRAM64K \*ターボRは標準モードで  
by ARIAKIRA SOFT ▶解説は50ページ

16×16にならんだ8×8ドットの顔のなかから、たった1つの顔を1分以内に見つけだすが

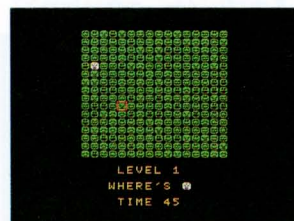
ーム。顔は、右の写真のようにまぎらわしいのが8種類あって、問題に使われる顔だけはそのな

④画面の下のはうに問題となる顔が表示されている。英語で「どこ」と書かれているので、タイトルはここから来ている



かに1つしか現れない。

正解するたびに顔が縦2列ずつ増えていき、32列になったらまたもとの16列にもどって制限時間が10秒減る。ただし、制限時間を超えてもゲームオーバーになるわけではなく時間がもどって顔が入れかわるだけ。



⑤そこだ! .....ちがった。まちがえると正解の顔が白くなって位置を教えてくれる

8×8ドット、8つの顔



⑥登場する顔はこの8種類。作者によれば名前を付けて遊ぶと楽しいらしい



⑦がんがん正解していくと、どんどんワイドになってくる(横32列まで)

ターボRユーザーの方へ \*ターボRは標準モードでと書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。ローソフトフォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。よくに注意のないゲームは高速モードでも遊べます。

各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときに参考にしてください。



# お風呂場シミュレーションでのぼせるな せっけんつるんっ

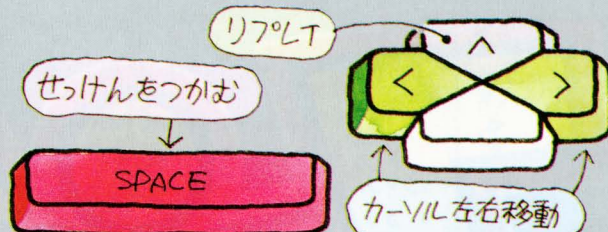
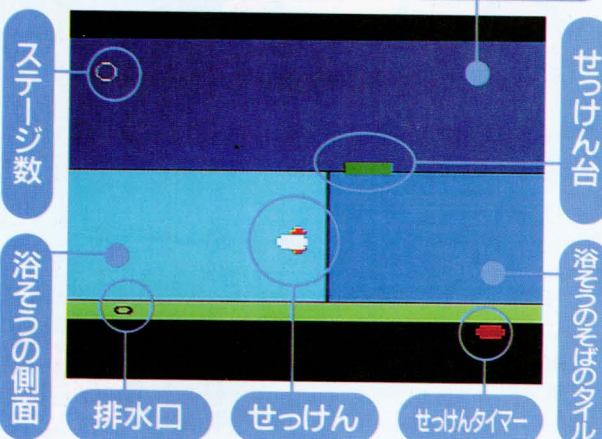
画1面

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by TM SOFT

▶解説は51ページ

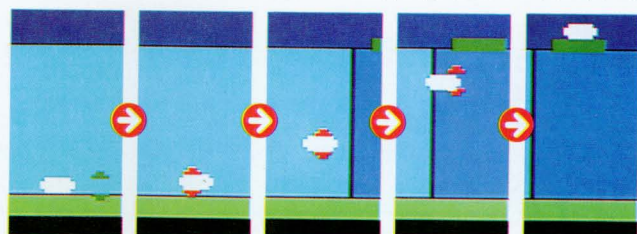
## 風呂場の風景



RUNすると、風呂場の床をせっけんがすべりだす。このせっけんをカーソルキーの操作でつかみ、せっけん台のところまで持っていくのがゲームの目的。

しかし、なにしろつかんでいるのはせっけんだからつるつるすべる。これがまた、うまく表

現してあるぞ。そこで、カーソルをうまく操作してせっけん台のところまで持っていけばステージクリアだ。クリアするたびに、せっけんはせっけんらしく、つるつるすべるようになるぞ。せっけんタイマーが赤のときに左端に着くとゲームオーバーだ。



①すーいと、床②つかむとカーソルは赤くなり、上昇していく。カーソルを左右にずらし、せっけんをコントロールするぞ③せっけん台までもってきた

## 反射板突破、防御壁破損、修復機能停止！

## WALL2 ウォール・ツー

画3面

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by 長尾隆司

▶解説は52ページ

HOW MANY BALLS ? (1-9)

④ここでボールの使用数(最高9個)を決める。4、5個ぐらいがいいかもしれない

ブロックくずしとテニスゲームが合体して、対戦で遊べるようになったのがこのゲームという感じ。

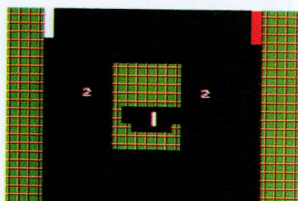
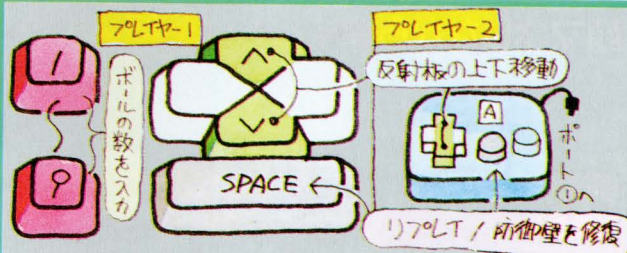
プレイヤー1は画面の左端、

プレイヤー2は画面の右端が陣地となっている。プレイヤー1は白、プレイヤー2は赤い反射板を操作して、自分の防御壁がボールに当たって消されるのを防ぐ。もしボールを防ぎきれず、防御壁に穴があき、ボールが防御壁の向こうに行ってしまうとそのプレイヤーの負けになる。

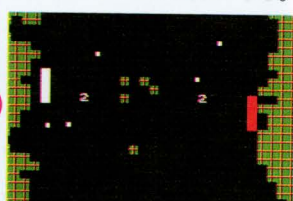
プログラムをRUNすると、「HOW MANY BALLS?」と聞いてくる。このゲームでは、最高9個のボールを同時に使ってプレイすることが可能なのだ。そこがおもしろいところ。ボールの使用数を多くした戦いでは、反射板の動きもむなしく、どんどん自分の防御壁は

虫歯だらけになっていく。しかし、プレイヤーは虫歯だらけになった防御壁を2回修復することができるのだ。残りの修復回数は画面に表示されている。

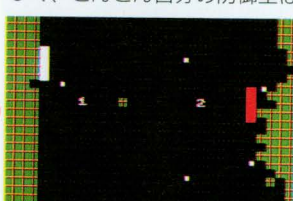
また、ボールの使用数を多くするとスプライト表示の関係上、ボールが見えなくなってしまいパニックになるぞ。



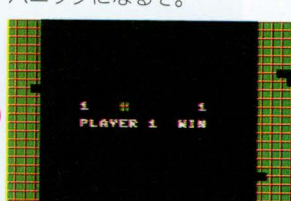
④わたし(ちえ熱)は近くにいた、にゃん☆を相手に勝負してみた



④ボールの使用数は5個、プレイヤー1のわたしの防御壁に穴があいてしまった



④わたしは防御壁を修復。にゃん☆は防御壁がボロボロなのに、修復しようとしてない



④結局、にゃん☆の負け。ボールを巻きこんだまま、防御壁を修復したのが敗因だ

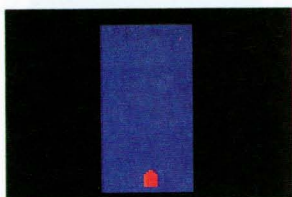


# 月あかりをたよりに、夜の道をひた走る ナイトレース

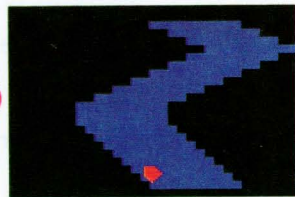
画 1 面 MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで  
by MSKSBT SOFT ▶解説は53ページ

レースといっても、1人しかいないので、ドライブみたいなものだ。ちょっと変わった、赤い五角形をしたのが車だ。どこがちよっと変わっているかという、車がカクカク動く。ただそれだけ。とはいえ、それがおもしろい。その車を操作して、道の上から外にはみださないよ

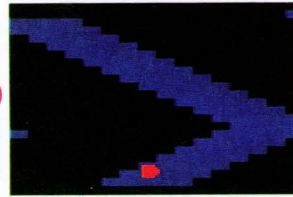
うに運転していく。急激にまがった道があらわれたらドライビングテクニックの見せどころ。うまく走りぬける！  
道からはみだしゲームオーバーになるとスコアとハイスコアを表示してくれて、自動的にリプレイ。編集部の最高記録はちえ熱のだした658点だ。



① まっすぐな道の上からスタート。目をつぶったって、だいじょうぶ



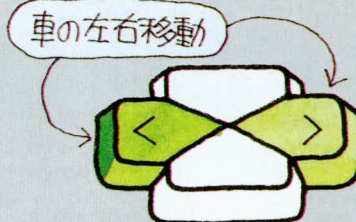
② しばらく走っていると、クネクネ曲がりくねった道があらわれる



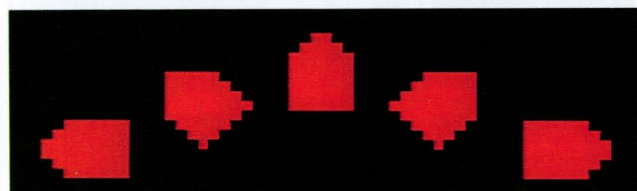
③ うおお、この激しい道のまがり具合。ドライテクの見せどころだ



④ ドライビングをミスってあえなくゲームオーバー。こんなスコアじゃはずかしい



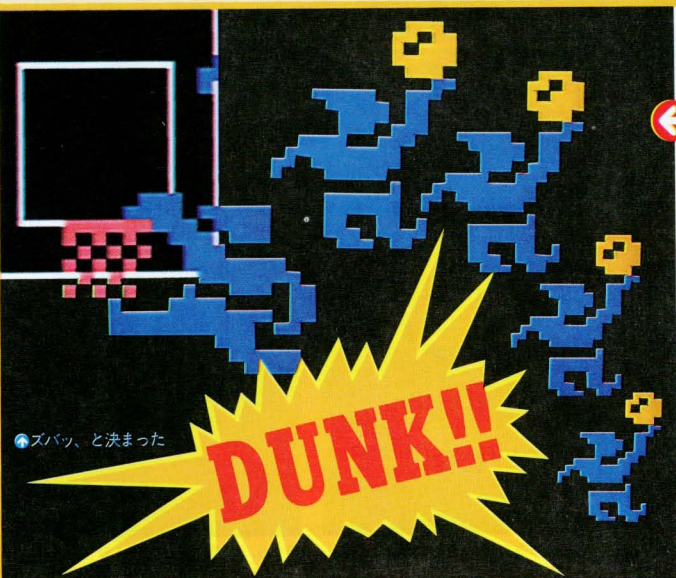
## カク、カク、動く車



① 車の動きは全部で5パターンある。道のまがり具合に応じてパターンをあわせるのがコツ

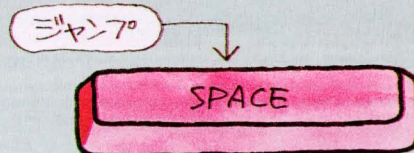
# ウォーリヤーと叫んでダンクシュート ダンキング・ウォーリヤー Dunking Warrior

画 1 面 MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで  
by Y2M-SOFT ▶解説は54ページ



① ズバッ、と決まった

DUNK!!



① ボールが右から左に移動中。ここで、ジャンプだ！



② これは、ちょっと高く飛びすぎて、ゴールの上にボールがあたってしまったケース

某マンガの主人公と同じ名前の花道が、このゲームの主人公でありバスケの選手。その花道が20回飛んで何本ダンクシュート(ボールをゴールの真上から強くたたきこむシュート)を決められるかというゲームだ。

画面の下部分をボールが右から左に何度も水平移動する。「ここだ！」と思うところでジャンプ。放物線を描いてボールを手にした花道が飛んでいく。うまくボールがゴールに入れば、「SCORING」に加算される。20回飛び終わると画面中央にスコアが表示され、自動的にリプレイされる。



# 踏んづけ蹴とばし、勝利の道を突き進む キックバトル

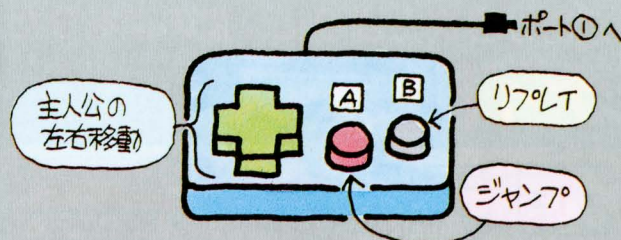
画4面

MSX 2+以降

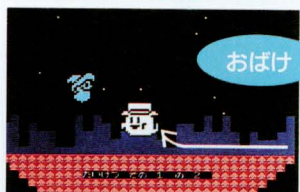
by ひろ

※ターボRは標準モードで

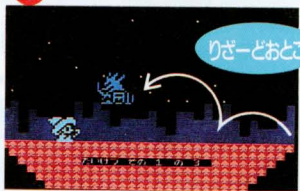
▶解説は55ページ



とかけまん  
①最初の敵。ゆっくりと地面を往復するだけ。ちょろい



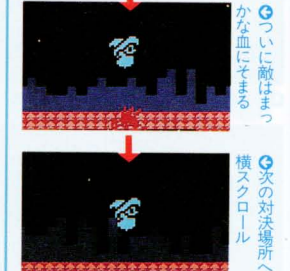
おばけ  
②フワフワと高さをあわせてくる



りざーどおと  
③大小のジャンプをしながら攻撃してくる



④ばんばん踏みつけて攻撃  
⑤ついに敵はまっかな血にやまる



⑥次の対決場所へ横スクロール



⑦したばないと  
⑧猛烈なスピードで往復運動する

敵キャラを足でばんばん踏みつけて倒していく、スタンダードなアクションゲーム。

敵は6種類のザコキャラと、ボスの「まおー」。1対1で戦い、敵の上から踏みつけて攻撃する。敵は一定のダメージを与えると消滅する。反対に敵に上から触られるといっぺんにゲームオーバー。

ボスとの対決に勝つと次のラウンドに進み、敵が速くなる。

MSX2やキーボードでも、右で説明しているように改造すれば、遊べるぞ。

●MSX2で遊ぶ=プログラム行210にあるSETSCROLLを含むFOR~NEXTを削除

●カーソルキー、スペースキー(Aボタン)、GRAPHキー(Bボタン)で遊ぶ=①行40:STICK(1)⇒STICK(0)②行50:STRIG(1)⇒STRIG(0)③行230:STRIG(3)⇒(PEEK(&HFBE)AND4)=0



⑨ワープをくりかえす不気味なボス



⑩ばけらった  
⑪ずっと追いかけてくるので気が抜けない



⑫すべしやらないと  
⑬りざーどおとに似た動きで追ってくる

# 銃弾飛びかう、夢の銃撃戦を友と2人で GUN<sup>2</sup>

画1面

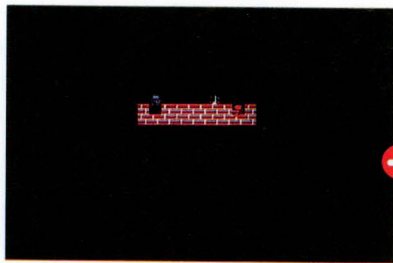
MSX MSX 2/2+RAM8K

※ターボRは標準モードで

by 鹿島信二

▶解説は56ページ

映画やテレビでよく見てはいるが、おそらく一生こういうことを経験することはないだろう

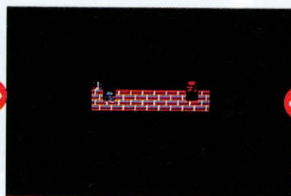


①プレイヤー1がまずぶっばした

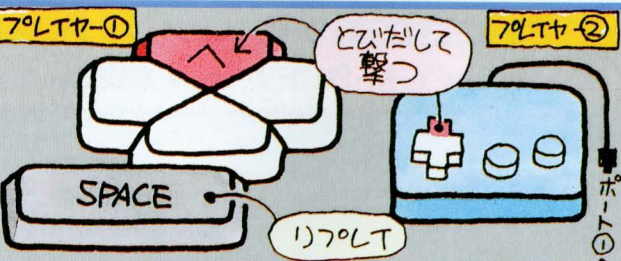
と思われることが2つある。

1つは、あれ、もう1つは、これだ。なんのこっちゃ。

これとは、銃弾がほおをかすめ、耳をはじくほ



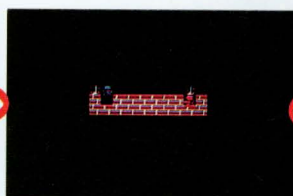
②プレイヤー2の反撃



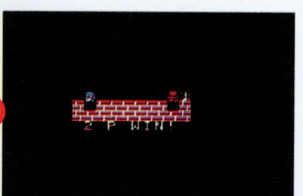
ど大量に、かつデインジャラスに飛びかう銃撃戦だ。

銃撃戦をコンパクトにシミュレートした、このゲームは、要2P。なるべく頭に血が昇りや

すいタイプのやつとガンガン撃ちあうといい。勝ったほうが負けたほうにやさしくキスをする、というような気持ち悪いルールもつけておくとおよい。



③さらに、ガンガンガンガンガンガン



④うっ、ゲボゲボ(血を吐く音)



# I am a KING OF BEARS. アイ・アム・ア・キング・オブ・ベアーズ

## 熊王

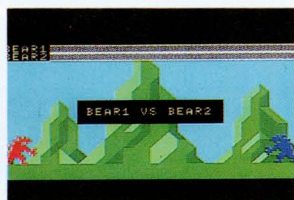
画10面 MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで  
by SILVER SNAIL ▶解説は57ページ



①勝ち抜き戦。1回戦の相手はムーンだ。全力でぶつかってこよう

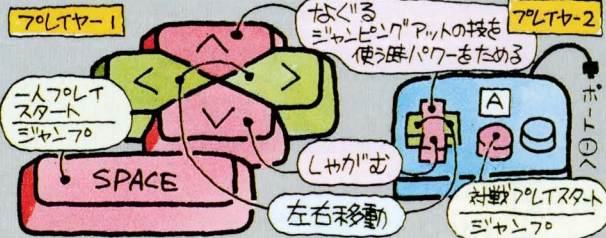
「うおー、オレははぐれ1匹熊のリョウ。このゲームの主人公だ。これからオレは熊の世界でいちばん強い、熊王と呼ばれるために、5匹の熊(ムーン、クラウド、ホワイト、フレイム、デビル)と勝ち抜き戦をする。まかしとくれよ!」

このゲームは熊と熊とで戦うアクションゲームだ。1人プレイと対戦プレイができ、1人プレイは先にリョウがいったとおり勝ち抜き戦をおこなう。どのプレイモードでも戦いが



②対戦プレイもできるのがうれしい。赤い熊がプレイヤー1、青い熊がプレイヤー2

はじまると、画面の上には両者のライフが表示される。熊は、なぐる、投げる、ジャンピングアット、頭つきの4つの技を使って相手と戦う。相手の技をうけダメージをくらひ、ライフがなくなった熊の負けだ。両者同時にライフがなくなると引き分けだが、勝ち抜き戦だと負けとおなじ。勝ち抜き戦で勝ち抜くごとに、敵の攻撃力が上がり、同じ技の相打ちでもこちらのダメージが大きくなるぞ。最後の敵、デビルをたおせば熊王だ!



### 決めろ! この技で!!

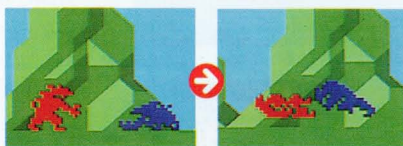
#### ジャンピングアット

ジャンプして上のカーソルキーを押すとこの技。パワーをため、うまく決めると、いちばんダメージを与えることができる。



#### 頭つき

しゃがみながらジャンプすると頭つきをする。投げよりも優先され、画面の端に追いこんで、この技を決めると効果大。



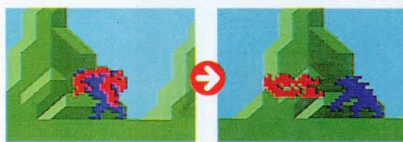
#### なぐる

カーソルキーの上を押して、はなすとなぐる。弱い攻撃だと相手はのけぞるだけだが、パワーをためて攻撃するとふっとぶ。



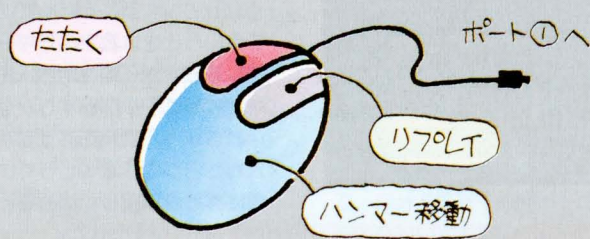
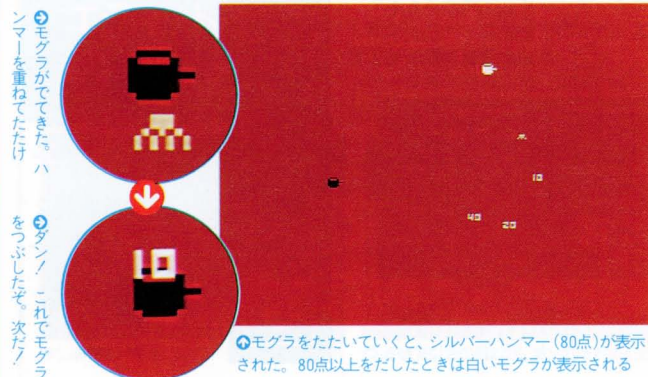
#### 投げる

相手の下、または近くでしゃがみと相手を投げる。なぐるやジャンピングアットより、この技が優先される。



# もうちょいちょい右。あーあ逃げられた MOLE モール

画1面 MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで  
by SILVER SNAIL ▶解説は59ページ



マウス専用ゲームというのは今までファンダムにいくつも投稿があったが、「べつにマウスで操作しなくても」というような作品ばかり。しかし、このゲームはマウスで操作して遊ぶのがいちばん楽しいし、似合うだろうと思った。

遊び方はかんたん。地面からひょっこりでてきたモグラにハンマーを重ねてたたく。たたきつぶされたモグラは得点を表示

して消える。表示された得点は一定時間たつと消えてしまうが0、1、2、3、……個と表示が残ってるときにモグラをたたくと10、20、40、80、……と得点が倍々になる。モグラを3匹逃がすとゲームオーバー。しかし、ゲームプレイ中、スコアは表示されていないが、スコアが250点の倍数ちょうどになると「1UP」となり、逃がしてよいモグラの数が1匹増える。



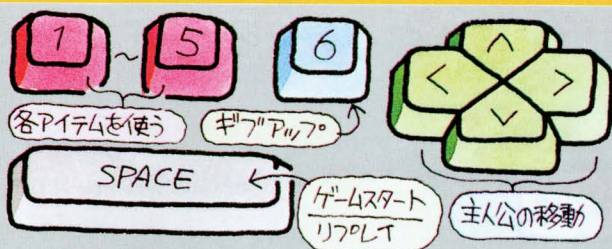
# デストラップだらけのカラフルどうくつ どうくつたんけん

画10面

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボは標準モードで

by J

▶ 解説は60ページ



## ほんの入口



①とにかく右へ進もう



②ずんずんと下ってつたをのぼり



③赤の台にのってとげの川を越え



④タイミングよくさっと降りる

ぼ、ぼ、ぼくらはどうくつたんけんだん。このゲームには作者の設定したストーリーがある。その全文を紹介しよう。

### ・STORY

ある所に人がいました。その人はどうくつたんけんに行きました。

以上。作者のJくん、キミはとし、いくちゅになった？

まあ、それはともかく、このゲームは、わくわくする。

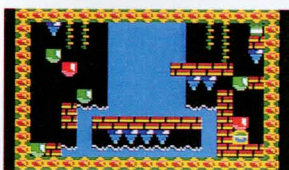
左(どうくつの入口)から右のほう(奥)へ、つたや動く台、ワープポイント、アイテムを使って、数々の難関を越え、謎を解いて進んでいく。

天井や床には猛毒のとげがはえていて、それに触れると「ばわあ」が減り、それが原因でどうくつのとちゅうで死んでしまうことが多い。そうでなくても、どうやってもそれ以上先に進めなくなってしまうことだってある。こういうときは数字の6キーを押してみずから命を絶ち、生まれ変わってやりなおすしかない。

とちゅう、宝箱をあけて手に入れた3つの紋章をどうくつの奥にある台に正しくはめるとエ

## まだまだ先は長い

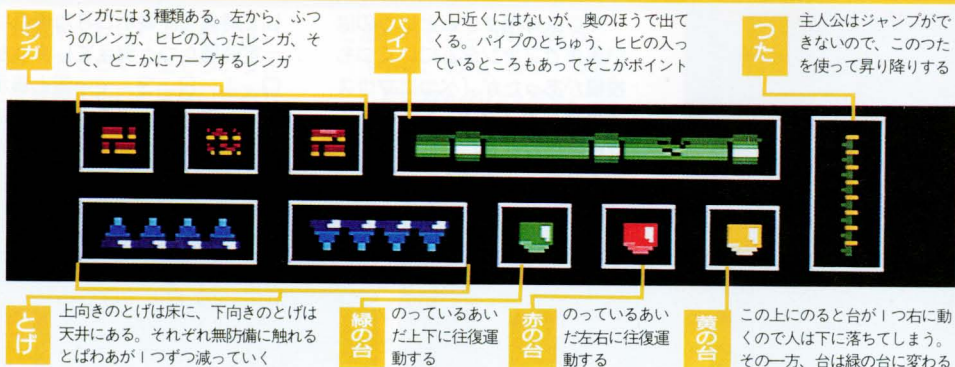
⑤ほんの少し奥に進んだところで最初の難関を越えるところ。ここからが本番



⑥どうくつのずっと奥のほうにはガゼルの塔ぼりの海があるようだ

ンディングなんだそうだが……。まだそこまで行っていない。勇気りんりん、ルリの色。

## どうくつを構成する不思議なパーツ



## 宝箱から出てくるもの

### ドリル

1キーで使用する  
ひびれレンガやパイプに穴をあける(何度も使用可)

### ブーツ

上向きのとげにのっても3回までは平気でいられる

### ヘルメット

下向きのとげにあたっても3回までは平気でいられる

### 薬

2キーで使用する  
ばわあを最大値まで回復する(1回でなくなる)

### 太陽の紋章

3キーで使用する  
太陽をかたどった紋章。なんに使うかは不明

### 星の紋章

4キーで使用する  
星をかたどった紋章。なんに使うかは不明

### 月の紋章

5キーで使用する  
三日月をかたどった紋章。なんに使うかは不明



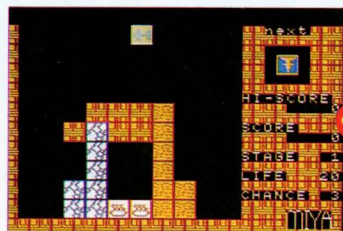
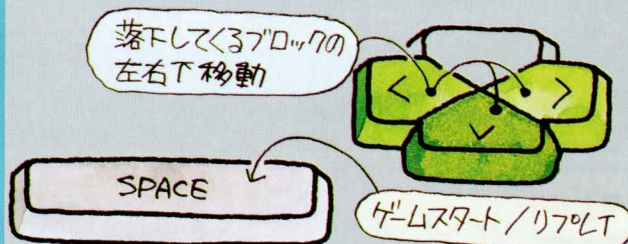
## 土を掘り、岩を掘り、温泉を掘りあてろ 温泉紀行

画9面

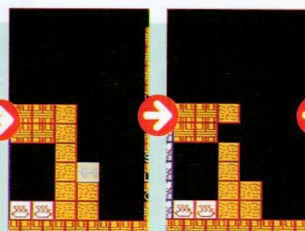
MSX MSX2/2+RAM32K※ターボRは標準モードで

by MIYA

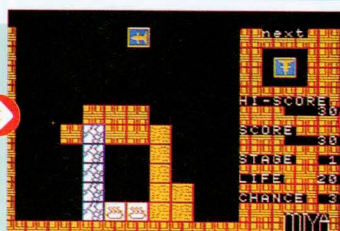
▶解説は61ページ



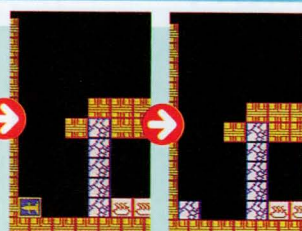
①ゲームスタート。ステージ1の温泉を掘りあてるか。左向きのシャベルが登場してきた



②土の右側の置く。すると掘ったところの土が消え、上に乗っていた土が落ちてきた



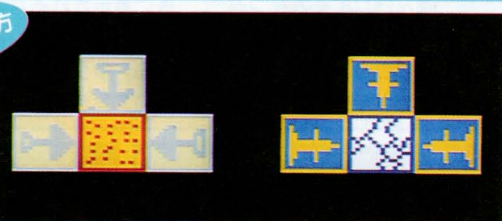
③下向きのドリルを使って岩を2個掘ったあとは、左向きのドリルが登場してきた



④こいつは使えないので、隅に置く。ドリルから岩になった

### ブロックの掘り方

①土や岩を掘るときは、シャベルとドリルの置き方、こうして置けば消える



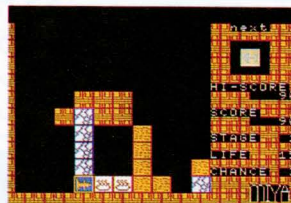
ある時期、あんなにたくさんあったテトリスタイプのゲームも今ではめっきり減った。しかし、今回久々に登場してきたのがこの、上から落ちてくるドリルやシャベルを使って温泉を掘りあてるゲームだ。

ステージは白くてヒビ割れた岩ブロックと、茶色の点々の入った黄色の土ブロック、中華風模様の壁ブロック、温泉マークの温泉ブロックで構成されている。そこに、シャベルやドリルの絵がかいてある道具のブロッ

クが落ちてくるので、それを利用して岩や土のブロックを消し、温泉をほりあてるわけだ。ただし、壁のブロックは消すことができない。

道具のブロックにはそれぞれ、右、下、左の方向を向いた3パターンがあり、シャベルならその向きにある土を消し、ドリルならその向きにある岩のブロックを消して、同時に自分も消えてしまう。

しかし、消すブロックのないシャベルをそのまま置くと土に、



⑤右向きのドリルを温泉ブロックの左横に置く。これでステージ1をクリアだ



⑥どうにか、こうにかして、温泉ブロックの左横の岩を消して、

ドリルを置くと岩になり、「LIFE」が1減ってしまう。

「LIFE」がなくなるか、ブロックが上まで積まれてしまうかすると「CHANCE」が1減り、そのステージをやりなおす。「CHANCE」がなくなるとゲームオーバーだ。

じゃまなブロックを消していき、シャベルやドリルの向いている方向で温泉ブロックと接するように道具ブロックを置けば、温泉を掘りあてたことになり、ステージクリアだ。

道具を使って積み上げたブロックに空きができたとき、岩と土では性質がちがう。岩は動かないが、土はその下にブロックがなければ下に落ちていく。あるステージに、この性質を利用したトラップがしかけてあるぞ。

また、横から土などを消すときに、ブロックを積んで土台を作る技が必要になるステージもある。全部で15ステージ。また、ステージエディットもできるので、自分でステージを作ってみるのもいいかもね。

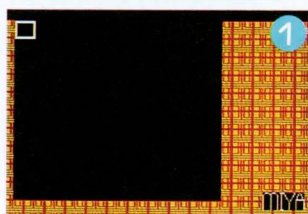
### エディットもできる!!

タイトル画面でリターンキーを押しながらスペースキーを押すと、写真①が画面に表示される。

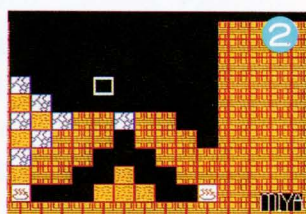
カーソルを操作して、以下のキーを押して各ブロックを配置する。

[1] キー=土 [2] キー=岩  
[3] キー=温泉 [A] キー=壁

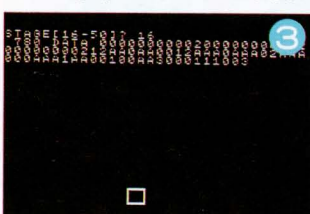
まちがって配置したブロックを消すには [0] キー。全画面消したいときは [C] キー。タイトル画面に



①なにも置いてないエディット時の初期画面



②いろいろブロックを配置してできあがり



③[D] キーを押すと、データを出力する

もどるには、[E] キーを押す。

写真②のようにステージができあがったら、[D] キーを押すと、ステージ数と行番号付きのステージデータが表示される(写真③)。自動的にプログラムは中断しているので、カーソルを行番号のところにのっていきリターンキーを押せば、そのステージが『温泉紀行』のプログラムの一部になる仕組みだ。ただし、セーブするときは、付録ディスク以外のディスクにすること。

※操作説明は、修正バージョン(ディスク収録版)に基づいています。



# イカゴースト退治に、タコが出撃！ タコ&イカ～出現/ イカゴースト篇～

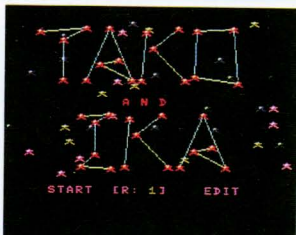
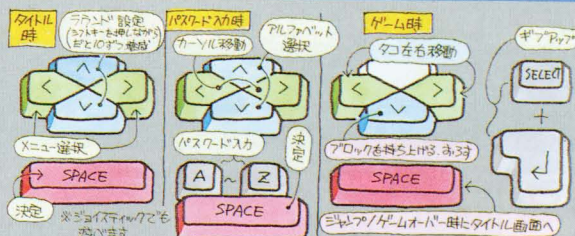
画33面

MSX2/2+VRAM128K

※ターボは標準モードで

by OFUKO

▶解説は64ページ



④お、これがTAKO&IKA座か？黄色い数字のラウンドか選べるラウンドだ

## イカすかないやつら



①勝手に歩き回るタイプ1。歩いて追うタイプ2。勝手に跳ね回るタイプ3。跳ね回って追うのがタイプ4



⑤タイプ5はお化け。宙を飛び、ときどき向かってくる。タイプ1～5のイカは壁、ブロックを通過できない



⑥タイプ6。通称コンペイトウ。どこでも動き回り画面の端ではね返る。タコの持つブロックだけは通過不可能

1991年4月号に掲載された名作「タコ&イカ」が、タコがジャンプできるようになるなどアクション性をパワーアップして帰ってきたぞ！

タコを操作し、カギを取ってドアにたどりつければラウンドクリアだ。全32ラウンドのおモテ面+おモテ面がむずかしくなったウラ面が用意されている。

敵のイカは、これがまた手のこんだ作りをしてあって、詳しくは左の「イカすかないやつら」

を読んでくれ。そんなイカを相手にタコは戦う(逃げる?)。タコのその武器となるのが青いブロックだ！ タコはブロックを頭の上にもちあげたり(ブロックの上へ乗りカーソルキーの下を押す)、降ろしたりする(もう1度カーソルキーの下を押す)ことができ、ブロックを移動させたり、積んだり、イカをつぶしたり、縦横無尽の働きを見せる。ただ、ブロックを降ろす場所にドアやカギがあったり、空

中にいたりするときはブロックを降ろすことはできない。また、イカはつぶしたり一定時間たつと、決まった場所から出現してくるので、その出現場所にブロックを置けば出現できなくなる。

ついにイカゴーストを倒した。と、思いきやウラ面が登場。ウラ面ではラウンドクリアしたときに表示されるパスワードを使えば、そのラウンドから始められる。ウラ面をクリアしないと真のエンディングは見られない。

このステージ  
気に入った!!



①ラウンド9。まずは右にあるカギを取るためブロックを積み



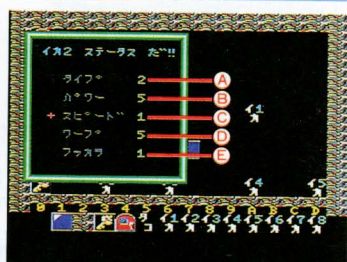
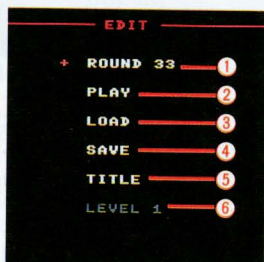
②コンペイトウとイカが向かってきたので、持ってるブロックを使って敵をかわす。反射神経と沈着冷静な判断が必要なラウンドなのでおもしろい



③カギを取り、ドアに向けてブロックを積み



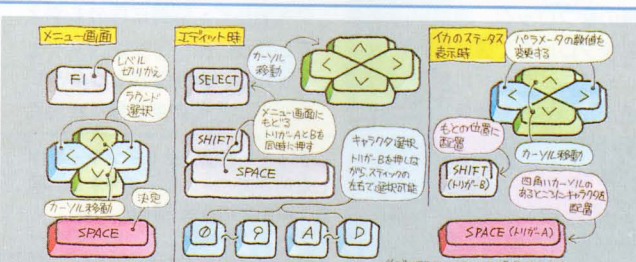
④階段状に積むのがコツ。あと2個積めばドアまで行けるぞ



## オリジナルステージ&オリジナルイカを作る

タイトル画面で「EDIT」を選択するとメニュー画面が表示される(左側の写真)。①は33～208までのラウンドを設定し決定すると作成画面に入る。画面の作成は、下に表示してあるキャラクタを選択

し、カーソルを操作して配置していくやり方だ。②は①で設定したラウンドをプレイすることができる。③、④は作成したラウンドをセーブ、ロードする。⑤でタイトル画面にもどる。⑥はLEVEL1で



おモテ面、2でウラ面のエディットとなる。

イカを配置するとき(右側の写真)にイカの性格まで設定できておもしろい。Aは上の「イカすかないやつら」で説明しているタイプを決める。Bは数値が大きいくほど、タイプ1、2の場合は空中をゆっくり落ち、タイプ3、4の場合はジ

ヤンプ力が高くなり、タイプ5の場合はタコを追ってこなくなる(最高16)。Cはイカのスピード。1が遅く、2が速い。Dはイカが出現して消えるまでの時間。Eはイカをつぶしたときに、ふたたび復活してくるまでにかかる時間。D、E、どちらも数値が大きいくほど長い(最高16)。



# んれゆけP太

「ゲームづくりに  
挑戦」の巻



ピー太、大丈夫？  
メ切りまで  
あと3日だよ。



ス、スッゴーイ。



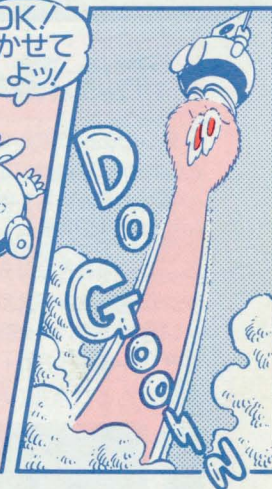
こんなの見たら、  
みんな腰を  
抜かすんじゃない。



でも、今日が  
メ切りだから……  
バーニー、たのむ！



OK！  
まかせて  
よッ！



ウーム、  
P太のヤツ、いつのまに…



大賞は  
P太くん！

パソコン・ソフト大賞受賞式

パソコン講座で  
がんばった、  
おかげだもんネ。



短期間で、ベーシックが身につく！  
上達が倍速するパソコン講座だ。

ゲームの感覚で、コンピュータのすべてが  
「あれよあれよ」というまに身につくパソ  
コン講座。300種類のレッスンをひとつ  
ひとつこなしていくうちに、いつのまにか  
ヒットポイントが上がっていくようなもの。  
ベーシックはもちろん、プログラムの設計  
やグラフィックもクリアできるんだ。

MSX対応のパソコン講座でコンピュータ自  
由自在だ。今すぐチャレンジしてみよう。



文部省認定通信教育

パソコン講座

(財)電子技術教育協会

〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38  
☎03-3200-5713

すぐ書け、  
もしもハガキ出せ！

びっくりするほど役立つ案内資料を  
もらっちゃおう。すぐに送るよ。

案内資料  
無料送呈！

左のハガキを今すぐポストへ！



## 目次

レポート	ちえ熱の選考会レポート	44①
フォーラム	あしたは晴れだノ	45②
読み物	マシン語の気持ち	46③
読み物	アルゴリズム甲子園	47④
読み物	スーパービギナース講座	48⑤
解説	WHERE'S	50⑥
解説	せっけんつるんつ	51⑦
解説	WALL2	52⑧
解説	ナイトレース	53⑨
解説	Dunking Warrior	54⑩
解説	キック・バトル	55⑪
解説	GUN2	56⑫
解説	魔王	57⑬
解説	MOLE	59⑭
解説	どうくつたんけん	60⑮
解説	温泉紀行	61⑯
解説	タコ&イカ	64⑰

※①～⑰はアンケート番号です。

# ファンダム SCRUM

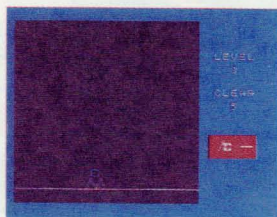
季節はずれの台風が接近。連日の雨でとうとう地下倉庫が浸水。なぜか「あしたは晴れだノ」のタイトルが目につくよ。

## ちえ熱の選考会レポート

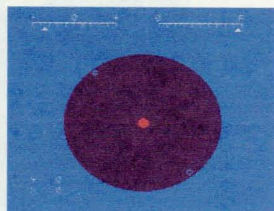
祭りのあとの寂しさというもののなか、第5回プログラムコンテストが終わったあとの今月の選考会はそれだった。それでも、今月の選考会は先月のおしかった作品をまじえて行われた。MSKSBT SOFTの「PUSH&PUSH」は矢印の書いてあるパネル(使用制限あ

り)を使ってボールをゴールに運ぶパズルゲームだ。選考会でこの作品を審査してるときに、ゴールのない面が登場。「これは見えないゴールを推測して運ぶのだ」ということになり、全員でああでもない、こうでもないと解いてみたが、結局バグのようだった。

残念、ガンバレ!



①「これは、おもしろそうだ」とファンダム班全員が思った「TOWER」。トランプで塔を作るゲームだ。対戦モードのほうにバグ発見。再投稿してほしい



②電子の世界をアクションゲームにした「ELECTRON」。操作がいまひとつ。ファジー伸一が「よいこのゼミナール」を書きかけたようだ

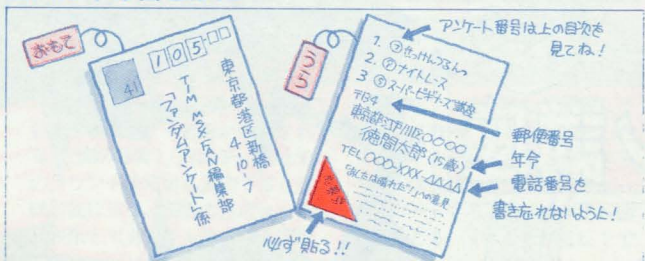
## 今月の選考会に出品された作品

1画面タイプ	
31バトル	鹿島信二
GUN2	鹿島信二
だるまさん転倒	長尾泰秀 (平平凡凡)
重力	長尾泰秀 (平平凡凡)
せっけんつるんつ	益山知也 (TM SOFT)
うおおお!!	大西良一 (三毛乱ジェロ)
ナイトレース	芝田雅樹 (MSKSBT SOFT)
混乱回転男X	兼田和男
DANCEON HAWK	伊藤章太郎 (さつまいも)
N画面タイプ	
WALL2	長尾隆司
キック・バトル	佐藤宏行 (ひろ)
TOWER	岸間航 (MIJINKO-SOFT)
あるいていこう	鈴木幹也 (きみきれい)
PUSH&PUSH	芝田雅樹 (MSKSBT SOFT)
MIRROR	福田陽介 (FYM)
ILLUSION	横山勇太
ELECTRON	新井教仁 (NEW WELL)
CHARACTER BATTLE	井口輝彦 (おもちゃペタペタ)
FRONT OF THE PILLARS	宮本正太郎 (ふこ)
10画面タイプ	
どうくつたんけん	北川純次 (J)
温泉紀行	宮原慎事 (MIYA)
F.P.部門	
GOLF13	長尾泰秀 (平平凡凡)
先月の保留作品	
WHERE'S	川崎有亮 (ARIAKIRA SOFT)
Dunking Warrior	米田伸吾 (Y2 M-SOFT)
MOLE	将積健士 (SILVER SNAIL)
KAMIFUBUKI	村上福之

## ファンダムアンケート大募集

今月からファンダムアンケートを大募集するぞ。このページの左下についている応募券をハガキに貼って、今月のファンダムのなかから、わかりやすかった記事のベスト3を書いて送ってほしい。下のハガキの書き方をよく見て書

### ■ハガキの書きかた



いてね。また、ハガキに「あしたは晴れだノ」のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは11月末日。なお、アンケートを送ってしてくれた読者のなかから、抽選で10名にMファンオリジナルグッズをプレゼントするよ。

## スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでハガキなどによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。質問にはファンダム班でお答える。

●情報箱＝掲載プログラムの改造法やウラ技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム＝そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだノ＝2月情報号のテーマ「付録ディスクでやりたいほーだい」について、意見を募集している(しめ切りは11月20日必着)。また、「あしたは晴れだノ」のテーマも同時に募集。疑問に思っていることや、いろんな人の意見を聞いてみたいことなどを、ハガキに書いてきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈与する。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・000」係まで(000に各コーナー名を入れる)。住所・氏名・年齢・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること!





# あしたは晴れた!

今月のテーマは「付録ディスクにいたいほーだい」

「テープユーザーのことも考えろ!」、「値段が高い!」、「操作性が悪い、スピードが遅い!」、「必要のないものはメニューに入れるな!」……それでも「付録ディスク万歳!!」か?



今、ボクはMSX1・32K・テープユーザーなので、ここではっきりいわせてもらいます。「はっきりいって、こんな値段だけを高くするような使いものにならないディスクなんか、必要性はまったくない」。これは、テープユーザーすべてにいえる文句だと思います。特にファンダム班にいたい。Mファン本誌1989年11月号56ページの欄外を見てもらいたい。そのあとに本誌1991年10月情報号「あしたは晴れた!」を見てもらいたい。なんなんだ、この違いは。先には「ファンダムのプログラムをセーブするサービスはいいじゃないですか」といっておいで、あとには「ディスクにはもちろんファンダムのプログラムを入れよう」だ? いったい、これはどういうことなのか。それからもうひとつ、同じ号(1989年11月号)の同じページにこんなことが書かれていた。「長いプログラムを打ちこむのは大変ですが、それだから打ち終わってゲームが動いたときのうれしさがあるのです。ファンダムはそのうれしさを大切にしたいと思っています」。これに対して、1991年10月情報号には「打ちこむ楽しさというのがあるのはたしかだが、それは選択できるものなのだ」。2年前とは全然違うではないか。その上、ボクはテープユーザーだから最初にいったようにディスクはただのムダで、プログラムはやはり打ちこまなければゲームはできない。いくらディスクユーザーが多いからって、すべてがディスクユーザーとは限らない。そこで、この付録ディスクは今回限りで、次回からは元のMファンにもどろ。付録ディスクはディスクユーザーだけ楽しめるものであって、テープユーザーにとってはホコリにすぎない。=愛知県・波路出右酢之介(?歳)

「付録ディスクをやめろ」という意見は、今月のテーマ「付録ディスクにいたいほーだい」の多数の投書のなかでいくつもあった。その代表的なものがこの波路出右酢之介の意見だ。もちろん反論することでもできるのだが……。

ボクのおこづかいは毎月1000円。つまり付録ディスクのついた

Mファンを買うと20円しかのこらない。そこで提案するが、2か月に1回というようにするとよいのではないだろうか? =沖縄県・内間直哉(?歳)

ディスクが付くぶん、やはり値段が高い。ディスクに収められる記事は収めてしまっ、できるだけページを減らして値段も安くしてしまえばどうだろう。=富山県・国沢晃(15歳)

MSXの雑誌でディスクが付属したのは初めてのことだろう。初めてのことだからしょうがないが、DSの内容とくらべると、ちょっととぼしい。いろいろなことをつめこみすぎだ。1つのことをもっとたくさん入れてほしい。CGは全部入れるとか。容量がたりなかったら、2枚組にすればいい。たとえ1980円になろうと、内容がよければ買うと思う。それであれば、DSは売れるはずがない。

今、ディスクドライブを持っていない人はほとんどいない。だったら、紙に書かなくてもいいところはディスクに入れてはどうか……。そうするとほとんどDSと同じになってしまうので、そうするのはいけない。Mファンでなければできないものにしてほしい。=静岡県・岩城賢史(16歳)

今の980円という値段は編集長があちこち手を回し、話し合い、はじきだした数字のようだ。したがって、これから値段が下がる期待はあまりもてない。よって、わたしたちにできることは980円払っても「損をしないもの」を作るしかない。

スーパー付録ディスク、すごくいいです。Mファンがこれまでの2倍以上楽しくなりました。ただ残念なのはFMパックを持っていないので「FM音楽館」のコーナーが、ターボRを持っていないので「MSXView」のコーナーが、MSX-DOSを持っていないので「パソ通天国」のコーナーが遊べなかったことです。そこで、FMパックやターボRやMSX-DOSを持っていないからいえるかって意見ですが、3つのコーナーのうちのどれかを除けば「ほぼ梅麿のCGコンテスト」のコーナーにもっとCGを入れたり、無理してプログラム

圧縮したりしないですむわけで、つまり対象の基本であるMSX2・VRAM128Kのユーザーならすべてのコーナーを遊べるスーパー付録ディスクにしてほしいわけです。=広島県・かんたろう(17歳)

うーん、これはちょっとわがままである。でも、今は使用できないメニューでも、これから先、ターボRに買い換えたりして、使えることができるかもしれないから、楽しみにしておけば。(ちなみにMSX-DOSは11月情報号の付録ディスクに入っています)

付録ディスクの内容については、これはなかなか良かったです。特に、「パソ通天国」は今後に期待しています。また、「ファンダムGAMES」、「FM音楽館」、「AVフォーラム」などは、打ちこむ時間がなく、結局、紹介のページとプログラムを見て、おしまいということが多かったんですが、実際遊んだり、聞いたりしてみると、こんな凄かったのかと、感じさせてくれました。(中略)あれこれいってききましたが、全体では「買って良かったです」。地元のアム局のパソコン番組でも、「これは、すごい」という投書がありました。これから買っていくので、徹夜して、血も涙も流して、働いてください。=静岡県・宮本啓一(?歳)

そうなんだ、Mファンを買っても宮本みたいに「こんな凄かった」という作品を今まで打ちこまないで知らずにいた人がいるのが残念だったんだ。

来月からMファンにディスクが付くそうですね。ボクは別売りにしてほしかったのですが、予想通り少数意見だったようです。なぜ、ディスクを付けることに反対なのかというと、現在のプログラマー不足(特にMSX)をいっそう深刻にするのではないかと思ったからです。ディスクが付くと、雑誌の掲載プログラムでさえも入力するという苦勞をしなくて済みます。文字通りの「ユーザー(使うだけの人)」を作ってしまうのではないかと考えるのです。プログラムには快適な環境が必要ですが、快適すぎる環境はプログラムを作る目的や意欲を失わせてしまうのではないのでしょうか。=新潟県・アミノ

さん(16歳)

この危機はわたしも持っていたが、先の宮本みたいに「こんな凄」いものに刺激され、プログラムに興味をもつ人がでてくるかもしれない。そうなることを期待したい。

付録ディスクは大賛成です。しかし、66ページのBASIC解説(10月情報号「グレイ・コリアーグ」におけるもの)の省略はやめてください。プログラムを組める者は、投稿により、自分の実力を知らうとする。組めない者は、掲載プログラムからいろいろな事を学びとる。もちろんゲームを遊ぶこともできる。何らかの形でプログラムに触れることができる。それがファンダムのよさだと思うのです。ボクのようなプログラムを組めない者にとっては、プログラムの解説はとっても大切なものなのです。完成されたプログラムがあればよりはやく学ぶことができるでしょう。けど、プログラムの解説も忘れないでください。=茨城県・松本力(16歳)

松本の、完成されたプログラムがあればはやく学べるということに関していえば、そうかもしれないし、そうでないかもしれない。付録ディスクがあっても打ちこむ楽しさを提供するのにくらべ、これこそ、みんなの使い方したいだという気がする。

「気象協会のちえ熱さーん」。「はい、はい。それでは、これからの付録ディスク予報です。ディスクにはまだまだ不十分なシステムの問題が残りますが、これも次第に改良され遠ざかる見込みです。そして、付録ディスクのおもしろさの可能性が全国に広がり、あしたは晴れるでしょう。ポーン。

■2月情報号のテーマは?

今回はふれなかった、付録ディスクでこんなことをやったらどうか? こんなシステムやメニューを付けてほしい、を話し合う「付録ディスクでやりたいほーだい」がテーマ。みんなも編集部の一員となった気持ちで企画や意見を送ってきてくれ。(ちえ熱)



□ か ら わ か る

# マシン語の気持ち

## 第9回：タイマー割りこみフックの巻①

タイマー割りこみフックというものについて説明するまえに、タイマー割りこみそのものを説明しなくてはいいかなだろう。

###

日常生活では、ラーメンがゆであがる3分後とか、スイッチを押して1時間後とか、朝7時30分きっかりになどなど、一定時間がたったことを知らせるための機械をタイマーという。おなじように、MSXでも、一定時間がたったことをCPUに知らせる機能のことをタイマーと呼ぶ。

MSXの内蔵タイマーの「一定時間」とは、人間的感覚からするとかなり短く、60分の1秒だ（ただ、これはコンピュータとしてはおそいほうだ）。ところで、コンピュータの1つ1つの動作（マシン語の命令）は、もちろん、それよりもっと短い時間で終わる。命令によってかかる時間はちがうが、長くても10万分の1秒でいって、60分の1秒という時間は、CPUにとってけっして短くはない。

CPUがなにもしていないと

きも、なにかのプログラムを実行しているときも、原則としてつねにこのタイマーは働いていて60分の1秒ごとにCPUをハッと気づかせる。そのとき、CPUはあるルーチンワークを実行する約束になっている。60分の1秒ごとに、ハッと気づいてルーチンワークを実行する、というのが「タイマー割りこみ処理」のだいたいのイメージだ。

###

ハッと気づいて実行するルーチンワークとは具体的にいうとどういふものか。

そのルーチンワークとは、おもに、BASICのスプライト割りこみの処理、インターバル割りこみの処理、PLAY文の処理、トリガー割りこみの処理、そしてどのキーが押されたかを見るという処理だ。

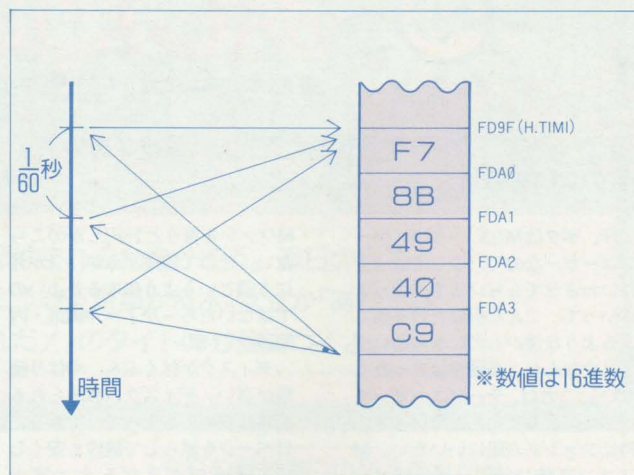
設定によってパスする割りこみ処理や、2回に1回の割合でおこなう処理もあるが、いずれにしろ、これだけの処理を毎60分の1秒ごとに実行するメニューがあるわけだ。

このメニューのいちばんはじ

### ■リストA タイマー割りこみフックをのぞく

```
10 PRINT "BEFORE CALL MUSIC"
20 GOSUB 60
30 CALL MUSIC
40 PRINT "AFTER CALL MUSIC"
50 GOSUB 60:END
60 AD=&HFD9F:FOR I=0 TO 4
70 PRINT HEX$(AD+I)"="RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(AD+I)),2)
80 NEXT:RETURN
```

付録ディスク内のファイル名：PEEKHOOK.HMZ



■図B 60分の1秒ごとに呼ばれるタイマー割りこみフック

めに「H. T I M I」を呼ぶ」という項目がある。

H. T I M Iとはなにか。

これこそ、いわゆる「タイマー割りこみフック」と呼ばれている有名なワークエリアなのだ。

###

タイマー割りこみフック(H. T I M I)は、&HFD9F~&HFDA3にある5バイトのワークエリアだ。60分の1秒ごとに、MSXのタイマー割りこみは、律儀にこのワークエリアを「CALL」してくる。

具体的にいうと、タイマー割りこみ処理の最初に、CALL FD9FH という命令があるわけだ。

そして、ある機種では、呼ばれたフックの最初の番地には、「RET」(16進数C9)と書いてあり、この場合はタイマー割り

こみフックが呼ばれてもすぐにもとの流れにもどる。

しかし、ここにどこかのルーチンと呼ぶような命令をマシン語で書いておくと、だまっていたも60分の1秒ごとにその処理を実行してくれることになる。最近の機種はみんなここがF7で始まっている。

そこで、たとえば、FMパックを差していたり、FM音源を内蔵していたりする機種で、例のCALL MUSICを実行すると、写真のようにガラリと変化して、FM音源の演奏が可能になるわけだ。

このようにタイマー割りこみフックを書き換えると、MSXのルーチンワークを拡張することができる。ああ、もう紙数がたりない。以下次号。しばらくはこのテーマで。(山島)

```
BEFORE CALL MUSIC
FD9F=F7
FDA0=8B
FDA1=49
FDA2=40
FDA3=C9
AFTER CALL MUSIC
FD9F=F7
FDA0=88
FDA1=ED
FDA2=7F
FDA3=C9
Ok
```

●リセット直後のタイマー割りこみフックは「F7〜」。その後、CALL MUSICを実行すると、真ん中の3バイトが変わって、ちがう場所を呼び出すようになる(A1STでの例)





# アルゴリズム 甲子園

THE BADMINTON  
対戦アルゴリズムの巻③

## ほかのアルゴリズムはないか?

私こと鈴木ファジー伸一がバカンスから帰り、ひさしぶりに編集部に来てみると、ポストからミッションが下されていた。前は〇のアルゴリズムを作ったので今回はファジーが別のアルゴリズムを作れと。そこで、ない知恵をしぼって考えてみた。

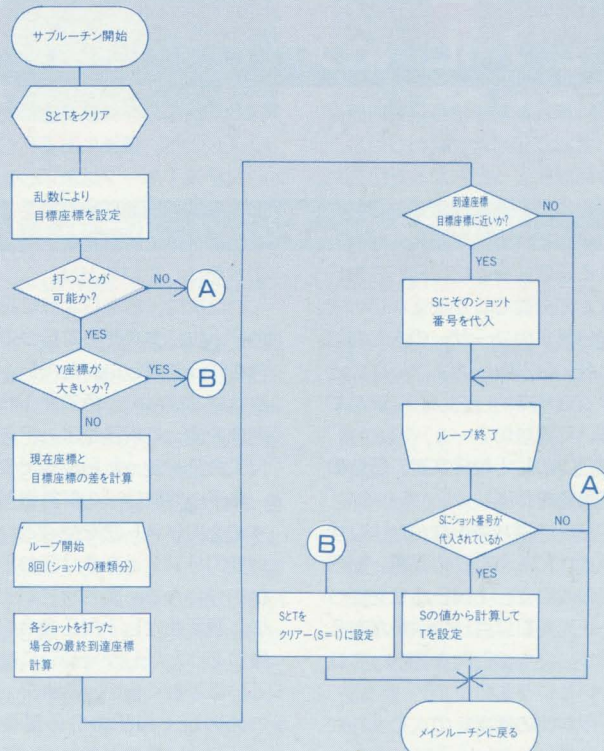
〇のアルゴリズムは、自陣をいくつかのエリアに分割して「テーブル」を作り、その「テーブル」ごとに打つ確率とショットの種類を設定しておき、コンピュータの番が来たら、まずそのタイミングで打つかどうかを判断し、打つならばどの種類のショットにするかを決定するというものだった。それならば、発想を転換して、まず最初に打つショットの種類を決めてから、打つタイミングを判断するというのはどうだろうか。

なんだ、ただ順序を逆にしただけじゃないか、どこが違うんだと思うかもしれない。しかし、

各ショットはそれぞれ飛び軌跡が違うので、打つタイミングを調整してやらないと、ネットに引っ掛かったり、オーバーしたりしてしまう。つまり、現時点でそのショットを打ったと仮定して、ちゃんと相手のコートに入るかどうか判断する過程が必要になる。このコンセプトをもとに、さらに発展させたのが右のフローチャートだ。

このアルゴリズムでは、まず最初に乱数で次にシャトルを落とすポイントを決める。いわば、次に打ち返すコースを決めるようなものだ。そしてコンピュータの打つ番になったら、そのタイミングにおいて、そのポイント付近に飛びショットの種類があるかどうかを調べ、あるならばそのショットを打つ。なければ、何もせず見送る。もっとも、見送ってばかりだと負けてしまうので、シャトルがコートに落ちる間際になったら(Y座標がある程度大きくなった)、クリアを打ってつなぐように設定してある。(ファジー)

## ■ポイントを決めてくるアルゴリズムの例



## プログラムの規定

当コーナーでは『THE BADMINTON』(9月号掲載)の1人プレイ用コンピュータ思考ルーチンを募集中。付録ディスクの「BADVSCOM. ALZ」のプログラムにコンピュータ思考ルーチンを付け加えてほしい。

その際、変更できる行は、  
行15……初期設定ルーチン用  
行1000以降……思考ルーチン用のみとする。

思考ルーチンは、コンピュータの順番のときシャトルの移動のたびに呼ばれるので、変数S(ショットの種類→0=打たない、1=クリア、3=ドロップ・ヘアピン、5=プッシュ、7=スマッシュ)およびT(ショットの強弱→0=強い、1=弱い)に任意の値を設定して戻ってくるようにすること。既存の変数の変更は不可。ただし、思考ルーチン用に変数を新設するのはかまわない。

なお、9月号の本誌記事、10月情報号および11月情報号も参考にしてほしい。

## 応募要項は これだ!

- ・プログラムはBASICのみ。
- ・送るのはサブルーチン部分(行1000以降)をアスキーセーブしたもの、本体+サブルーチンを普通にセーブしたもの、計2本。
- ・ディスクで応募すること。
- ★応募書類の規定
- ・80ページの応募用紙に必要事項を漏れなく記入し、また別紙に思考ルーチンのプログラムリストの解説を必ず書くこと。

### ★郵送にあたっての諸注意

- ・「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」と赤で書くこと。
- ・81ページのイラストを参考にすること。
- ・あて先は80ページ。
- 係には「アルゴリズム甲子園・1人バドミントン」と明記。
- ★しめ切り
- ・11月末日の消印有効。
- ・発表は2月情報号の予定。
- ★採用
- ・優秀作には賞金1万円。
- ・入選作にはオリジナル・グッズ。
- どちらにも、掲載誌を送る。

[注意]付録ディスクの「BADVSCOM. ALZ」は、投稿用の改造版です。行60~80を右のように変更すれば対戦で遊べるようになります。

```
60 X=68+E*104:Y=98:K=0:L=0: SOUND6,30: SOUN
ND8,16: SOUND12,10: SOUND7,23: PUTSPRITE0,(
X,Y),15,0: FORI=0TO1: I=STRIG(E)+1)*6*(
70 0=0+1:L=L+1:K=K+(-E*2+1)*-(K<0):X=X+
K:Y=Y+L:S=STICK(E):H=-(Y>40ANDQ>SAND(E=
8ANDX<120)OR(E=1ANDX>120))
```

```
80 IFS>0THENIFTHENSOUND13,0:Z=(136-Y)*2
0+12:K=(E=1AND(S>4ORS=1)ORE=1ANDS=3)*2-(
E=0ANDS=7ORE=0ANDS<6)*2+(STRIG(E)+1)*6*(
-E*2+1)+(S=7)-(S=3)*5:L=(S=1)-(S=5)*
14+2+(E=1ANDS=3)OR(E=0ANDS=7)*5:E=1-E:
0=0:H=0ELSEIF0>3THENSOUND13,0:0=0
```



# スーパー Super ビギナーズ Beginners'

超初心者

## 講座

### 第12回



今月も10月号に続いて論理演算のおはなしだ。ただし、計算式や条件式で使われている論理演算子とはちょっとちがいが、グラフィックに関係した論理演算を紹介する。

## 2つのLINE文で5つの四角形

計算式などで使う論理演算はいちおう10月号で終わりにし、今月はちょっとちがった目的に使われている論理演算を題材にしたいと思う。ただし、題材となる論理演算はSCREEN5以上の画面でしか使えないので、MSX1のユーザーの人たちは、「MSX2以上ではこんなことができるのか」といどに読んでおいてほしい。

### ■2つのLINE文で、5つの四角形を作る

マッチ棒パズルなんかよりずっとかんたんなこの問題。MSXの画面にLINE命令を使って、見た目には5つ四角があるように2つの四角を表示してほしいというものだ。

小学校の低学年の人でもわかるかもしれないくらい、かんたんな問題なんだけど、LINE命令を使って四角を表示する方法を知らない人もいるだろう。そういう人のためにかんたんに説明しておこう。

LINE命令は、指定された色で直線を引く命令で、最後にBを付けると長方形を表示し、BFなら中が塗り潰された長方形を表示する命令だ。LINE命令の書式についてはマニュアルに必ず載っているので、そこを見てほしい。

さて解答はというと、右の写真のとおり。そしてその画面を

作っているのが、すぐ上にあるリスト①だ。最後にあるFOR～NEXTループは表示したあとテキスト画面に切り換わるのを防ぐために、たんに入力待ちの状態にしているだけ。

では次に、おなじように2つのLINE文を使って5つの四角を作してほしい。ただし、今度は線ではなく、色で塗られた四角を使って解答せよ。PAINT命令を使ったら反則だぞ。

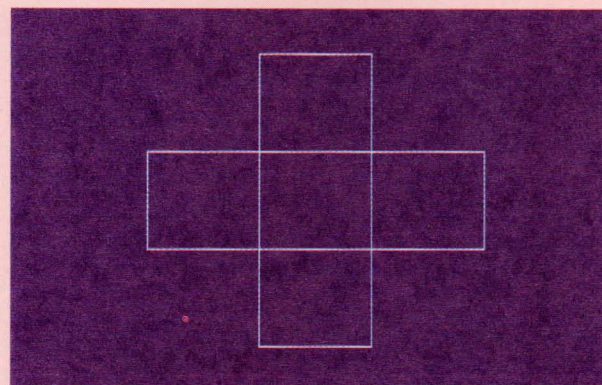
右下の写真はその解答例だ。すぐ上のリスト②を見ると、さっきのリストとあまり変わらないのがわかる。変わっているのは、表示色とLINE命令の最後にあった「B」が「BF」になっていることくらい。おや？ 2つめのLINE命令の最後に「OR」というのが付いているぞ。

ORといえば、論理演算子のなかにもおなじものがあつたのを覚えているかな？ このORこそ目的のグラフィック用の論理演算のORなのだ。

リストにある「OR」の部分空白にして実行してみよう。ORがないと、短冊に切った折り紙を十字型にかさねたような画面になるだろう。しかし、ORがあれば折り紙に色セロファンを重ねたみたいに、下の色が影響して実際に表示される色が変わるのだ。ORの働きがひとめでわかるだろう。

## !! キーボードにふれてみよう①

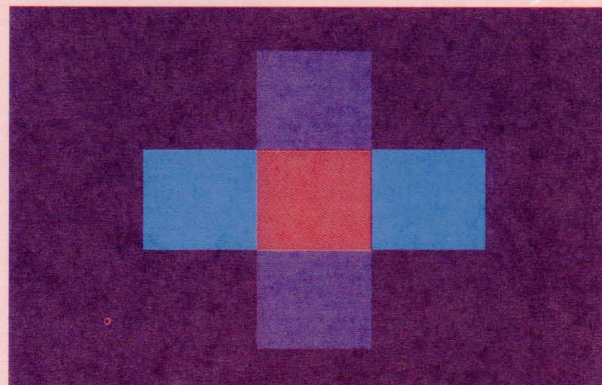
```
COLOR15,0,0:SCREEN5:LINE(50,70)-(200,120),15,B:LINE(100,20)-(150,170),15,B:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
```



◎これが「2つの四角で5つの四角を作る」の解答例だ。ここでは見栄えのいいように形を作っているが、もちろんたて長でもよこ長でも、四角が5つあればOKだ

## !! キーボードにふれてみよう②

```
COLOR15,0,0:SCREEN5:LINE(50,70)-(200,120),2,BF:LINE(100,20)-(150,170),4,BF,OR:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
```



◎「2つの塗りつぶしの四角を使って5つの四角を作る」の解答例。論理演算子はORでなくてもかまわないが、色の組み合わせをよく考えないと失敗することもある



## グラフィックに使える論理演算

グラフィック関係の論理演算子には、ORのほかにはPSET、PRESET、AND、XOR、TPSET、TPRESET、TAND、TOR、TXORの合計10種類がある。計算式で使っていた論理演算子より種類が多いのは確かだが、実際にはこっちのほうが覚えやすいのでそんなに心配なくていい。

### ■各論理演算子の性質

全部で10種類あるが、後半の5種類は前半のものに「T」を付けたただけと気付いたかな？ Tのあるものとなないものでは基本的に性質は変わらないが、Tが付いていると、指定された色（カラーコード）が0の透明色だった場合は、もともとそこにあった色が表示されるようになっていくというものだ。

### ■カラーコード表

COLORコード		初期パレット成分値		
10進	2進	赤	緑	青
0	000000	0	0	0
1	000001	0	0	1
2	000010	0	1	0
3	000011	0	1	1
4	000100	1	0	0
5	000101	1	0	1
6	000110	1	1	0
7	000111	1	1	1
8	001000	0	0	0
9	001001	0	0	1
10	001010	0	1	0
11	001011	0	1	1
12	001100	1	0	0
13	001101	1	0	1
14	001110	1	1	0
15	001111	1	1	1

では各論理演算子の性質をかんたんに説明しよう。

●PSET 指定された色をそのまま表示する。論理演算子を省略した場合も同様になる。

●PRESET 指定色のNOTとなる色が実際に表示される。

●AND 指定色と、もとの色とでAND演算をし、その結果が表示色になる。

●OR 指定色と、もとの色とでOR演算をし、その結果が表示色になる。

●XOR 指定色と、もとの色とでXOR演算をし、その結果が表示色になる。

グラフィックでの論理演算は、演算対象がカラーコードだという点をのぞけば計算式などに使われる性質とほとんど変わらない。ただし、演算対象がカラーコードなので、0～15までの4ビット（SCREEN8では8ビット）が演算対象となり、計算式のように0のNOTは-1ではなく、ここでは15（または255）となるので注意してほしい。

色がどのように変わるかピンとこない人は、右上のリスト③を実行してみよう。付録ディスクには、ファイル名SAMPLE-3、SBZで入っているので実行してみるというかも。

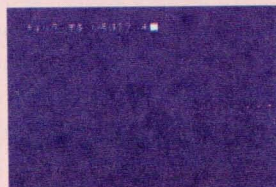
あまりたいしたものではないが、最初の入力で指定する色コ

## !! キーボードにふれてみよう③

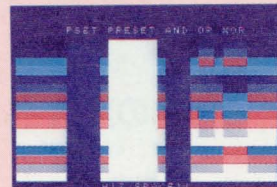
```

10 COLOR15,0,0:DEFINT A-Z:OPEN"grp":"AS#1
20 IF INKEY$<>" " THEN 20 ELSE SCREEN1:WIDTH 29
:INPUT"チェックするいろは?"A:IFA<0ORA>15 THEN 20
30 SCREEN5:FOR I=0 TO 15:LINE(0,I*10+30)-(2
55,I*10+39),I,BF:NEXT:PSET(50,16),0,PSET
:PRINT#1,"PSET PRESET AND OR XOR"
40 LINE(50,30)-(81,189),A,BF,PSET
50 LINE(90,30)-(137,189),A,BF,PRESET
60 LINE(146,30)-(169,189),A,BF,AND
70 LINE(178,30)-(193,189),A,BF,OR
80 LINE(202,30)-(225,189),A,BF,XOR
90 PSET(84,192),0,PSET:PRINT#1,"HIT SPAC
E!!":FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO 20

```



③変化を調べたい色のカラーコードを入力してリターンキーを押す



③いちばん左がもとの色で、演算名の下は指定した色での変化になる

## !! キーボードにふれてみよう④

C=15:R=7:G=6:B=5:COLOR=(C,R,G,B)

ード(0～15)を入力すると、画面上から順に色のオビが表示され、その色が指定色と論理演算によって変化するのを目で確認できるというものだ。

### ■カラーコードに登録された色を変える(パレット切り換え)

ところで、カラーコード1はつねに黒、15は白と決まっていると思っている人がいるんじゃないかな？ じつは、MSX2以上の機種では、カラーコード1～15に登録されている色の情報を、自分で自由に換えられる。

④を実行してみよう。白の色が変わるぞ。Cにはカラーコード、R、G、Bにはそれぞれ赤、緑、青の成分(0～7の範囲)が入るのだ。ついでに、左にある表は初期状態のパレット成分値を記したものだ。どの成分を多くすると何色に見えるかの参考にするといい。また、パレットを初期値にもどすには、SCREEN文を実行して画面モードを変えるか、COLOR=NEWまたは、COLORのみを実行すればOKだ。(MORO)

## 論理演算の使えるグラフィック命令

グラフィック画面で論理演算子を使うことのできる命令には、今回扱ったLINE命令のほかに、以下の4つがある。

●PSET 指定された色で画面に点を表示する命令。色を指定しなければ、そのときの背景色で点を表示する。

## !! キーボードにふれてみよう⑤

```

10 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP":"AS#1
20 FOR I=0 TO 1:PRESET(100+I,100):PRINT
#1,"ABC":NEXT
30 GOTO 30

```



左の写真は文字を1ドットずらして2回表示し、太文字のように見せようとしたところ、失敗した例。点のない部分も画面に書きこまれたのが原因だ。

## !! キーボードにふれてみよう⑥

```

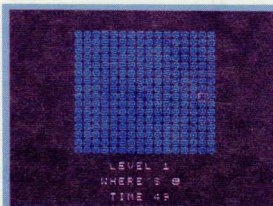
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:OPEN"GRP":"AS#1
20 FOR I=0 TO 1:PRESET(100+I,100),,OR:PRINT
#1,"ABC":NEXT
30 GOTO 30

```



左の写真はSCREEN5以上のグラフィック画面での太文字表現に成功した例で、リストのPRESET命令の最後にある「OR」がポイントだ。





# WHERE'S ウェアズ

MSX2/2+ VRAM64K by ARIAKIRA SOFT

▶遊び方は35ページ

## 変数の意味

### テキスト座標

V, W, Q……探し出す顔の位置(QはVRAMのパターン名称テーブルのアドレスが入る)

X, Y……カーソルの位置

### その他の変数

A……汎用

A\$……パターン定義用

B……横に並んだ顔の数

E\$……エスケープシーケンス

用: CHR\$(27)が入る

F\$……「TIME」表示用

I, J……ループ用

L……顔の群の横幅調整用

M……レベル

S……スティック入力用

T……タイム

Z……探し出す顔の番号

## プログラム解説

### ① 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●表示文字数設定●ファンクションキーの表示禁止●画面の色設定●変数の型宣言●一定間隔ごとの割りこみ先指定●エスケープシーケンス設定●探し出す顔の色設定●スプライトパターン定義用変数設定⇒同時に乱数の初期化も行う●カーソルのスプライトパターン定義

### ② 8つの顔を作る

●顔のキャラクタパターン定義⇒ループ①開始(文字の種類用)、パターンデータ読みこみ、ループ②開始(パターン定義用)、パターンデータ変換、その他の顔のパターン定義、探し出す顔のパターン定義、ループ③閉じ、

ループ①閉じ●前のパターンの残りを消す

### ③ 顔の設定

●画面消去●その他の顔の色設定⇒顔を透明色にして消す●その他の顔の幅設定●レベル表示●探し出す顔の設定●メッセージ表示用変数設定●「WHERE'S」と目的の顔の表示●顔の群表示⇒探し出す顔以外の7種類を画面に書きこむ●横に並んだ顔の数設定●カーソルの位置設定●探し出す顔の位置、VRAMアドレス設定

### ④ 顔の表示

●探し出す顔を群の中に表示●顔の群の色設定⇒ここではじめて顔の群が見える●タイム設定●一定間隔ごとの割りこみ許可●顔のキャラクタパターンデータ(行2で読みこみ)

### ⑤ さあ、どこだ?

●スティック入力受けつけ●マウスの情報を読みこむ準備●トリガー入力受けつけ●カーソルの座標計算、調整●カーソルの表示●トリガー入力による分岐⇒入力があれば行7へ飛び、なければ行5へ飛び●作者名

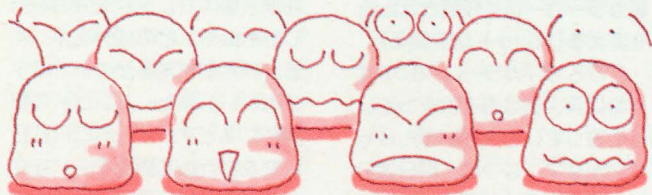
### ⑥ 割りこみサブ

●タイム表示●効果音●タイムアウト判定⇒タイムが残っていればタイム減算/もとの処理へもどる

### ⑦ 当たりかはすれか

●一定間隔ごとの割りこみ禁止●見つけたかの判定⇒見つけていればレベル更新/行3へ飛び●はずれなら正解表示/時間待ち/行3へ飛び

(MORO)



プログラマからひとこと

## 誘惑に負けてしまいます

登場する顔は全部で8種類ありますが、それぞれに名前を付けてやってください。インド人風の「イカ天」(怒っていておでこに天のあるやつ)とか「梅干し」など、親近感がわいてきます。(ARIAKIRA SOFT)

## WHERE'S ありあきら

わざわざ撮った我が3-4のクラスメート達だ。ここから「ありあきら」こと本名「川崎有亮」を捜そう。答えはもししたら来月号に載るかも…



WHERE'S.FDZ

```
1 SCREEN1,2:WIDTH10:KEYOFF:COLOR10,1,1:D
EFINTA-Z:ONINTERVAL=60GOSUB6:E$=CHR$(27)
:VPOKE8205,240:A$=STRING$(7,RND(-TIME)):
SPRITE$(0)="?"?" "+A$+"た"た "+A$
2 FORI=0TO7:READA$:FORJ=1TO7:A=ASC(MID$(
A$,J,1))*256:VPOKE767+I*8+J,A:VPOKE831
+I*8+J,A:NEXT:NEXT:VPOKE831,0:VPOKE855,0
3 CLS:VPOKE8204,0:L=MMOD9:PRINT$"Y2!LEV
EL"M+1:Z=RND(1)*8:F$="Y6!TIME":PRINT$"Y
4 WHERE'S "CHR$(104+Z):FORI=0TO15:FORJ=-
8-LTO7+L:A=RND(1)*7:VPOKE6192+I*32+J,96+
A-(A>Z):NEXT:NEXT:B=15+L*2:X=8+L:Y=8:V=
RND(1)*16:W=RND(1)*(B+1):Q=6184+V*32+W-L
4 VPOKEQ,96+Z:VPOKE8204,32:T=60-(M*9)*10
:INTERVALON:DATA せ,ん,ひ,ん,て,せ,せ,ら,ん,ひ,ん,て,せ,
せ,び,ん,て,せ,せ,び,ん,て,せ,せ,び,ん,て,せ,せ,び,ん,て,せ,
5 S=STICK(0):A=PAD(12):A=STRIG(3):X=X-(S
=3)+(S=7)-PAD(13)*A:Y=Y-(S=5)+(S=1)-PAD(
14)*A:X=X-(X>-1)*X+(X>B)*(X-B):Y=(Y>15)*(
Y-15)-(Y>-1)*Y:PUTSPRITE0,(61-L*8+X*8,6+
Y*8),8:ON1-STRIG(-A)GOTO5,7:ARIAKIRASOFT
6 PRINT$F$T::BEEP:IFT>0THENT=T-1:RETURN
7 INTERVALOFF:IFX=WANDY=VTHENM=M+1:GOTO3
ELSEVPOKEQ,104+Z:FORI=0TO5000:NEXT:GOTO3
```

[このプログラムを打ちこむ人へ]行4にある「■」はカーソルキャラクタです。ふつうには打ちこめないで、KEY1, CHR\$(255)を実行してF1キーで打ちこんでください。



# せっけんつるんっ

MSX MSX2/2+RAM8K by TM SOFT

▶遊び方は36ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

A、B……カーソルの座標⇒Y座標は146-Bして表示  
X、Y……せっけんの座標⇒Y座標は146-Yして表示  
Z……せっけんの移動増分

### その他の変数

A\$, B\$……スプライトパターン定義用  
C……せっけんをつかんでいるかのフラグ⇒0=つかんでいない、1=つかんでいる  
I……時間待ちのループ用  
R……ラウンド数  
S……スティック入力用  
T……残りタイム

## プログラム解説

### ① 初期設定

●画面色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●変数の型宣言●せっけん、カーソルのスプライトパターン定義●PLA Y文初期化●残りタイム設定

### ② ゲーム画面表示

●床の表示●浴槽の表示●タイトル貼りの表示●壁の表示●せっけん台の表示●排水口の表示

### ③ ラウンド設定

●マル表示⇒ラウンド数●せっけんの座標、移動増分初期化●カーソルの座標初期化●せっけんをつかんでいるかのフラグ初期化●残りタイム加算●効果音

### ④ つかまえた

●スティック入力受けつけ●カーソルのX座標計算⇒せっけんをつかんでいないときは5ドット、つかんでいるときは2ドット

ト単位の移動になっている●せっけんをつかむか判定⇒トリガー入力がありせっけん重なってればフラグ設定／カーソルのY座標増加●せっけんをつかんでなければフラグ初期化／カーソルのY座標初期化

### ⑤ セっけん移動

●カーソルの表示●せっけんの増分計算●せっけんのX座標更新●せっけんをつかんでいるか判定⇒つかんでいればせっけんのY座標設定●つかんでいなければせっけんのY座標減算●せっけんのY座標調整

### ⑥ セっけん表示

●せっけん表示●せっけんが台の高さまできたか判定⇒判定があれば行10へ飛び

### ⑦ はねかえり

●せっけんのX座標の範囲外判定⇒せっけんが画面からはみだせばX座標の調整／せっけんの移動増分の符号反転

### ⑧ タイム減少

●残りタイム減少●タイムせっけん表示●ゲームオーバー判定⇒残りタイムが0になるからラウンド数が16になれば効果音●そうでなければ行4へ飛び

### ⑨ リプレイ

●リプレイ入力判定⇒カーソルキーの上が押されればRUN●それ以外なら行9へ飛び

### ⑩ クリア判定

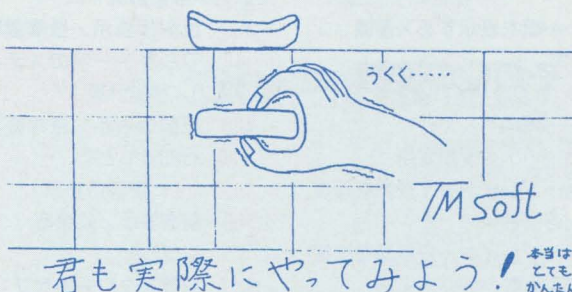
●クリア判定⇒せっけん台に乗ってれば効果音／カーソル消去／時間待ち／ラウンド更新／行3へ飛び●クリアでなければ効果音／カーソルのY座標初期化／行4へ飛び (MORO)

## プログラマからひとこと

## これからどんどん

やった／ 91年2月号のついで以来ボツりまくり、1年近くたってやっと採用されたTM SOFTです。採用通知に書いてあったタイトルはなぜか変更されていたが、それに前のときの採用通知は住所が違って、届くのが遅れたようだったし。では編集部注をどうぞ。(ふがっ：編集部注) 話は変わるけど、いま作っているゲームは10画面タイプで、「よけりんちよだ／／／」というわけのわからないタイトルです。でもかなりおもしろいです。それと夏休み中に作っておいだゲームがいくつかあります(プロコンには自信がなかったから出さなかったのだ。す、するい)だから、これからどんどん送ってみるつもりなので、期待しててください。そろそろ字数がなくなってきたので、さようなら。(TM SOFT)

せっけんつるんっ

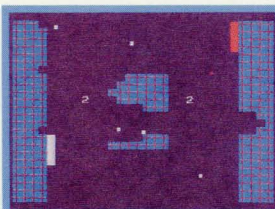


SEKKEN.FDZ

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN2,1:DEFINT A-W:A$=CHR$(0)+CHR$(0):B$=CHR$(24):SPRITE$(0)=A$+"~":SPRITE$(1)=B$+"<"+"A$+A$+"<"+"B$:PLAY" T120V14L8":T=800
2 LINE(0,160)-(255,170),3,BF:LINE(0,80)-(136,158),7,BF:LINE(138,80)-(255,158),5,BF:LINE(0,0)-(255,78),4,BF:LINE(146,74)-(170,80),2,BF:CIRCLE(30,165),4,1,,.5
3 CIRCLE(20+R*15,20),5:X=0:Y=0:Z=1+R:A=146:B=0:C=0:T=T+400:PLAY"05EDC4EDC4CD"
4 S=STICK(0):A=A+(S=7AND A>0)-(S=3AND A<239))*(5-C*3):IFSTRIG(0)ANDABS(A-X)<12ANDY=BTHENC=1:B=B+1ELSEC=0:B=0
5 PUTSPRITE1,(A,146-B),2+C*6,1:Z=Z+(X-A)/200*(R*2+1)*C:X=X+Z:IFC=1THENY=BELSEY=Y-3:IFY<0THENY=0
6 PUTSPRITE0,(X,146-Y),15,0:IFY=85THEN10
7 IFX<0ORX>239THENX=-(X>0)*239:Z=-Z
8 T=T-1:PUTSPRITE2,(T*5,168),6+T*1275,0:IFT=0ORR=16THENPLAY"04E4D4C2"ELSE4
9 IFSTICK(0)=1THENRUNELSE9
10 IFX>140ANDX<161THENPLAY"05L8EDED4":PUTSPRITE1,(0,209):FORI=0TO8000:NEXT:R=R+1:GOTO3ELSEPLAY"04L8C":B=0:GOTO4
```

[このプログラムを打ちこむ人へ]行1にある「■」はカーソルキャラクタです。ふううには打ちこめないで、KEY1, CHR\$(255)を実行してF1キーで打ちこんでください。





# WALL2 ウォール・ツー

MSX MSX2/2+RAM32K by 長尾隆司

▶ 遊び方は36ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

B.....プレイヤー1の反射板のY座標  
C.....プレイヤー2の反射板のY座標  
S(n).....反射板のY座標移動増分⇒nはSTICK関数に対応する値

### テキスト座標

X.....壁を表示するX座標

### その他の変数

A.....汎用  
A\$.....データ設定用  
D.....プレイヤー1が壁を修復できる回数  
E.....プレイヤー2が壁を修復できる回数  
F.....背景のスクロール用  
H.....ボール数入力用  
I、J.....ループ用  
S.....反射板の移動増分  
U.....USR関数呼び出し用  
Z.....マシン語データチェック用

## プログラム解説

10 初期設定/マシン語データ書きこみ

20 ボールの移動増分設定  
30 画面設定/スプライトパターン定義/太文字処理/割りこみ設定  
40~50 効果音設定/キーバッドファクリア/ボール数入力  
60 ボール設定/ゲームエンドフラグの初期化  
70 変数設定/画面作成  
80 USR関数呼び出し/ゲームエンド判定  
90 プレイヤー1のスティック入力/移動計算  
100 反射板表示/壁修復判定  
110 プレイヤー2のスティック入力/移動計算  
120 反射板表示/壁修復判定  
130 行80にもどる  
140~150 壁表示サブ  
160 勝者表示/効果音  
170 リプレイ  
180 背景スクロールサブ  
190 移動増分データ(行10で読みこみ)  
200~220 マシン語データ(行10で読みこみ)

## マシン語解説

&HC0000~&HC0010  
ゲームエンドフラグ  
&HC0300~&HC0770  
各ボールの座標・移動増分  
&HC4000~&HC4430

ボールの移動増分  
&HC8000~&HC8EB0  
ボールの移動  
&HC8EE0~&HC8FB0  
壁消去判定

&HC8F90~&HC90F0  
座標指定  
&HC9100~&HC91A0  
壁消去  
(ファジー)

プログラマからひとこと

## このゲームで勝つためには



マコンストラクション。ゲームを始めて壁が表示されたらCTL+STOPを押します。次にカーソルキーでカーソルを動かし、GRPH+Fで壁を置き、スペースキーで壁を消し、できあがったらHOME、CONT、リターン。  
(長尾隆司)

## ファジー伸一's

## 1,2めプログラム

(ダッブが机の上で気持ちよさそうに寝ている。そこにおいさんがやってくる)  
おにいさん(以下お): おい、ダッブ、起きてくれよ。  
ダッブ(以下ダ): ン、ムニャムニャ。  
お: ムニャムニャじゃなくて、ほら、今月からプログラムの勉強をするっていったじゃないか。  
ダ: うーん、でも眠たいから、またの機会にしようよ。  
お: そんなこといってないで、ほら、始めるからね。  
ダ: ふあーい。  
お: じゃあ、まず、このWALL2からいってみよう。このプログラムはマシン語を使って、スプライトの表示を行っている。具体的には……。  
ダ: マシン語、わかんない。ZZ。  
お: まったく、最初だっていうのに、しょうがないなあ。まあ、確かにダッブには難しいから、そのうちゆっくり説明することにしようか。あはは。



## WALL2.FDZ

```
10 CLEAR200:&HC000:DEFINTA-Y:DIMS(8):DEF
USR=&HC800:DEFUSR1=&H156:FORI=0TO8:READS
(I):NEXT:A=&HC800:FORI=0TO2:READA:FORJ=
0TO99:B=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKEA
,B:Z=Z+B:A=A+1:NEXTJ:I:IFZ<>34282!THENPR
INT"DATA ERROR":BEEP:END
20 FORI=0TO33:A=I*2:&HC400:POKEA,(256+(I
-1)*3)MOD256:POKEA+1,(20-ABS(17-I))*3:N
EXT
30 SCREEN1,3,0:COLOR15,0,0:WIDTH32:KEYOF
F:SPRITES(0)=STRINGS(16,240):SPRITES(1)=
STRINGS(2,192):VPOKE&H2002,130:VPOKE&H20
04,64:FORZ=304TO727STEP.67:A=VPEEK(Z):VP
OKEZ,A*20RA:NEXT:ONINTERVAL=4GOSUB100:IN
TERVALON
40 PLAY"SM5000000C":U=USR1(0):CLS:PRINT"
HOW MANY BALLS?(1-9)
50 H=VAL(INKEY$):IFH<10RH>9THEN50
60 CLS:POKE&HC012,H:FORI=0TOH-1:PUTSPRIT
E+2,(0,0),15,1:A=&HC030+I*8:POKEA,100+I
*3:POKEA+1,128:POKEA+2,0:POKEA+3,(IMOD2)
*248+4:NEXT:A=&HC000:POKEA,0:PUTSPRITE+
2,(0,208)
```

```
70 D=2:E=2:X=1:GOSUB140:X=27:GOSUB140:FO
RI=7TO16:LOCATE12,I:PRINT"+++++":NEXT
80 U=USR(0):IFPEEK(A)THEN160
90 S=S(STICK(0)):B=B+S:IFB>170ORB<0THENB
=B-S
100 POKEA+32,B:PUTSPRITE0,(40,B),15,0:IF
STRIG(0)*DTHENX=1:D=D-1:GOSUB140
110 S=S(STICK(1)):C=C+S:IFC>170ORC<0THEN
C=C-S
120 POKEA+33,C:PUTSPRITE1,(208,C),0,0:IF
STRIG(1)*ETHENX=27:E=E-1:GOSUB140
130 GOTOB0
140 FORI=0TO30:LOCATEX,I:PRINT"++++":NE
XT:LOCATE8,10:PRINT0:LOCATE20,10:PRINTE
150 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN150ELSERETURN
160 LOCATE9,12:PRINT"PLAYER":1-(PEEK(A+1
)>128):"WIN!"PUTSPRITE0,(0,208):PLAY"
v13t120L403deagbo4d8o3a8bo4d8o3a8gde
170 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN40ELSE170
180 VPOKE256+F,0:F=(F+1)MOD8:VPOKE256+F,
34:RETURN
```

```
190 DATA0,-4,-4,0,4,4,4,0,-4
200 DATA0D2130C021091B0D4B11C0C5E5DD7E01
D0860367DD600CDEEC8D13010C010C9DD7E03ED
44DD77030467CDA6C87CEBFE28300BF32300747
3A20C0C3FC8FED0300BFED03007473A21C0C3BF
C8FEF80A5CCDD66032E022200CF1C9DD7701BD
4002FE2D
210 DATA7E00DD08602FEBC3005CD9EC8181EE56F
DD6601CDEEC8D1300BCD10C9CD9EC8DD7E02856F
7DEBDD7700CD400011000DD0191E0519C105C20B
C8C9DD7E02ED44DD7702D930A1E10C9D9300E5F
5F3E04CD93003E0D1E00C9D93009C9DD9600ED44
C002FE2D
220 DATA5F78D24DC8C23E516002100C4197E5D
7702237EDDC8037E2002ED44DD7703E1CDA6C8C3
62C8E5CDF9C8CD4A00E1FE20C94CC839C839C8B9
06007DE6F86F260029290901001809C9E5CDF9C8
3E20CD4000E1C9
```



# ナイトレース

MSX MSX 2/2+RAM32K by MSKSBT SOFT

▶遊び方は37ページ

## 変数の意味

### テキスト座標

Y、T……道の表示座標  
Y1……道の表示座標のX座標増分  
X……道のスクロール移動増分  
X1%……道のスクロール表示先頭アドレス

## その他の変数

AS……データ読みこみ用/道表示用文字列  
BS……スプライトパターン定義用  
C……スコア  
H……ハイスコア  
I、J……ループ用  
P……車のスプライト番号

S……スティック入力用  
U……USR関数呼び出し用

## プログラム解説

- 1 初期画面設定/マシン語データ書きこみ/スプライトパターン定義
- 2 キャラクター色設定/道の表示/変数設定/USR関数定義/REM文
- 3 ループ開始/スティック入力/道移動/車の方向決定
- 4 ゲームオーバー判定/道座標計算

5 車表示/スコアアップ/道表示/ループ終了/道の座標増分設定

6 ハイスコア設定/効果音/スコア、ハイスコア表示/ウェイト

7 マシン語データ(行1で読みこみ)、スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

## マシン語解説

&HC0000~&HC2E00  
画面データ保存

(ファジー)



## ファジー伸一's

### 1,2のプログラム



ダブ: おにいさん、行2の最後にあるREM文って、何なのさ?

おにいさん: ああ、

'OUT 65, 154

ってやつか。これは、「J」をとると、パナソニックA1WXとWSX用のおまじないになるんだよ。

ダ: どんな効果があるわけ?

お: CPUのクロック周波数が通常の4MHzから6MHzになるんだ。

ダ: と、いうと?

お: かんたんにいえば、スピードが速くなるんだ。まあ、ターボRにはかなわないにしても、目に見えて速くなるから、けっこう使えるよ。ちょっとした高速モードってところだね。

ダ: でも、BASICでしかできないんじゃないの。

お: ところがどっこい、市販ソフトでも使えちゃうんだな、これが。もっとも、ディスク版だけだね。

ダ: 教えて、教えて!

お: まず、普通にBASICをたちあげて、ドライブに目的のディスクを入れてから、

OUT 65, 154: DEFU

SR=0: U=USR(0)

とうちこんでリターンすると、ちゃんと高速モードで動くの。

PSGがちよっと乱れるけど、まあ大して気にならないよ。

ダ: そりゃいいなあ。でも、ROM版ソフトでは使えないのが残念だなあ。

お: 本当はね、ROMでも使う方法があるんだけど、ちょっとブラックだからパスね。

ダ: ちえっ、ずるいなあ。

プログラマから  
ひとこと

## これぞ三度目の正直!



やった! 初採用だ/これぞ三度目の正直/このゲームは、自分で作って自分でおどろくほどおもしろいので、ぜひ遊んでみてください。ところで、このゲームといっしょに投稿した、パズルゲームはどうなったんだ? (MSKSBT SOFT)

NIGHT.FDZ

```
1 SCREEN1,1:WIDTH32:CLR200,&HC000:COLOR15,0,0:READA$:FORI=0TO25:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2)):NEXT:KEYOFF:FORJ=0TO4:READA$:B$="":FORI=0TO7:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))):NEXTI:SPRITES(J)=B$:NEXTJ:A$="....."
2 VPoke&H2010,68:CLS:FORI=1TO22:LOCATE11,I:PRINTA$:NEXTI:Y=11:X=0:C=0:T=0:DEFUSR=&HD000:'OUT65,154
3 FORJ=0TO10:S=STICK(0):X=X+(S=3ANDX>-2)-(S=7ANDX<2):X1%=X+&H1820:U=USR(X1%):IFX>0THENP=XELSEIFX<0THENP=ABS(X)+2ELSEP=0
4 Y=Y+X:IFVPEEK(6800)=32THEN6ELSEY=Y+Y1:IFY<10RY>21THENY=Y-X-Y1:Y1=-Y1
5 PUTSPRITE0,(123,160),8,P:C=C+1:T=C/200:LOCATEY,T+1:PRINTA$:NEXT:Y1=INT(RND(1)*5)-2:GOTO3
6 H=H-(H<C)*(C-H):PLAY"V15L1605GFEDC":CLS:LOCATE3,10:PRINT"SCORE";C;"HI-SC";H:FORI=0TO55:NEXTI:GOTO2
7 DATA100181100C001E002CD59002100C0ED5BF8F701C002CD5C00C9,183C7E7E7E7E7E7E,F8FCFEFFFE7C3810,003F7FFFFF7F3F00,1F3F7FFF7F3E1C08,00FCFEFFFEFFFEFC00
```





# Dunking Warrior

タンキング・ウォーリアー

MSX MSX2/2+RAM8K by Y2M-SOFT

▶遊び方は37ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

A、B……プレイヤー(花道)、  
ボールの座標  
Q……プレイヤー、ボールのY  
座標増分  
C、D……プレイヤーのダンク

するときの座標

M、N……リングの座標

### その他の変数

I……ループ用  
L……ウェイト  
S……スコア  
T……トライ数  
V……スプライト消去用

フワクラマから  
ひとこと

## 1-9分けの飛び出しカット

初採用、わがY2M-SOFTのメンバーは、この作者である私、米田。そして自分が貴花田に似ていると豪語しているが、体格しか似ていない村上。そして、妙にアゴがでっばっている山本。私と村上も、山本塾(メンバーの山本とは関係ない)という所で訓練を受けているが、ここの塾長の頭は、1-9分けの飛び出しカットなので、わけがわからん。まあ、これを読んでいる人もわけがわからんだろうが…。(Y2M-SOFT)

Y2M SOFT



ファジー伸一's

## 1,2のプログラム



おにいさん: このプログラムは感心しないなあ。

ダッブ: 何でまた?

お: だって、見てごらん。1回しか使わない数値(定数)をわざわざ変数に代入しているんだよ。

例えば、C、D、M、Nとか。

ダ: なるほどね。でも、これは1画面プログラムだから、リストを短くするためじゃないの。

お: 確かに、V、Lはリストを短くするためだけど、他は定数に置き換えたって、リストの長さは変わらないよ。

ダ: 本当だ。じゃあ、何でもんな面倒なことしたんだろう?

お: 4つともスプライト座標だから、おそらく、座標を決めるときに、数値の変更が簡単なように、変数にしてプログラムの先頭にもってきたんだろうけど、でも、プログラムが完成したら、ちゃんと定数に戻しておいてほしいな。ムダに変数を使うと、混乱するし、メモリやスピードの点でもマイナスになるしね。

ダ: ふうん。

## プログラム解説

- 1 初期画面設定/変数設定
- 2 スプライトパターン定義/グラフィック画面オープン
- 3 画面消去/スコア表示/ゲームエンド判定/リング表示/変数設定
- 4 ボールの移動計算、表示/

ジャンプ判定

- 5 効果音/プレイヤー、ボール表示/移動計算/ダンク判定
- 6 効果音/プレイヤーが壁に激突してはねかえるデモ
- 7 ダンクするプレイヤー表示/効果音/スコアアップ
- 8 スプライト消去/ウェイト(ファジー)



DUNKING.FDZ

```
1 SCREEN2,3:C=30:D=53:M=26:N=53
2 FORI=0TO78:VPOKE14363+I,VAL("&H"+MID$(
"0E1B171F0E00070301010F1F372300030303030
10003CEECECDC38F0F0E010F0F034BCD80000001
C3D0E0703030102477F7F000000000000F0F0708
0F8FC7686F6ECE07C3C000000000FCA854A850A8"
,I*2+1,2)):NEXT:OPEN"GRP:"AS#1
3 COLOR15,1,7:CLS:PRESET(100,20):T=T+1:P
RINT#1,USING"TRY ## SCORING ##";T:S:IFT=
20THENFORI=0TO2000:NEXT:RUNELSELINE(5,20)
-(46,70),15,B:LINE(20,38)-(40,62),15,B:
PUTSPRITE0,(M,N),9,3:Q=-6:V=209:L=500
4 B=RND(-TIME)*40+100:A=200:FORI=-9TO10:
A=A-8:PUTSPRITE1,(A,B),10,0:IFSTRIG(0)TH
EN5ELSEBEEP:NEXT:GOTO4
5 SOUND8,13:SOUND0,150-Q*10:PUTSPRITE1,(
A,B-32):PUTSPRITE2,(A,B),5,1:Q=Q+.25:B=B
+Q*1.6:A=A-4:IFA<0THEN6ELSEIFA>14ANDA<22
ANDB>38ANDB<50THEN7ELSE5
6 PLAY"S0M1000002A":FORI=0TO20:PUTSPRITE
2,(A+I*2,B+I*1/4):NEXT:GOTO8
7 PUTSPRITE1,(C,D),5,2:PLAY"S8M1000L6404
ACC":S=S+1
8 PUTSPRITE2,(0,V):FORI=0TOL:NEXT:GOTO3
```



# キック・バトル

MSX2+ 以降 by ひろ

遊び方は38ページ

## 変数の意味

### ■マイキャラ

X, Y.....スプライト座標  
G.....ジャンプ時のY座標増分  
J.....ジャンプフラグ→0=していない、1=ジャンプ中  
N.....スプライト番号

### ■モンスター

V, Q.....スプライト座標  
D.....スピード  
L.....耐久力  
M.....移動計算用  
O.....色  
U.....スプライト番号

### ■その他

A\$, B\$.....スプライトパターン定義用  
I, R.....ループ用

K.....エリア数  
S.....スティック入力用  
T.....ラウンド数  
Z.....床表示用

## プログラム解説

10 初期画面設定/割りこみ設定/スプライトパターン定義  
20 画面作成  
30 変数設定/星表示/エリア、ラウンド数表示  
40 スティック入力/マイキャラ移動計算  
50 ジャンプ判定  
60 ジャンプ処理  
70 モンスター移動ルーチン選択  
80 とかげまん他の移動計算  
90 マイキャラ、モンスターの

表示

100~110 まおーの移動計算  
120~130 りざーどおとこ、すべしやるないとの移動計算  
140 おばけの移動計算  
150~180 ばけらったの移動計算  
190 衝突判定  
200 敵を倒したかどうか判定

210 オールクリア判定

220 クリア・ゲームオーバーデモ  
230 リプレイ  
240~310 スプライトパターンデータ(行10で読みこみ)  
320 モンスターデータ(行30で読みこみ)  
(ファジー)



プログラマからひとこと

## ライフ制を取り入れて



やったー! 初採用だ!! ともうれい! / しかしこのゲーム、どうせ載るわけないと思ってたので11月にある文化祭に展示しようと思いSCREEN5でライフ制を取り入れて作りかえていたのですが、載せてもらえるそうなのでやめました。それから行120の最後の10をU×3にしてみよう! 少しおもしろくなります。(ひろ)

ファジー伸一's

## 1,2のプログラム



ダツプ: このゲームって、オモシロいんだけど、マイキャラやモンスターが同じ方向しか向いてないってのが残念だなあ。  
おにいさん: 本当にね。パターンの反転はちょっと工夫すればかんたんにできるのに。

ダ: あと、モンスターの移動パターンがもっと種類があればいいのに。  
お: 行80~180が各モンスターの移動ルーチンだから、いろいろ数値をいじってみるといいんじゃないかな。

KICKBTL.FDZ

```
10 SCREEN1,3:COLOR=(4,,3):COLOR15,1,1:W
IDH32:DEFINTA-Z:KEYOFF:VPOKE8206,&H44:V
POKE8208,&H96:R=RDND(-TIME):ONSPRITEGOSUB
190:FORR=0TO7:FORI=1TO32:READAS:B$=B$+CH
R$(VAL("&H"+AS)):NEXT:SPRITES(R)=B$:B$="
":NEXT
20 CLS:T=0:Z=(KNOD6)+128:RESTORE320:FORI
=18TO23:LOCATEI-18,I:PRINTSTRINGS(32-(I-
18)*2,CHR$(Z)):NEXT:FORI=0TO31:M=RDND(1)
#5:FORR=17-MTO17:LOCATEI,R:PRINT"r":NEXT
R,I
30 T=T+1:X=0:Y=111:V=224:Q=0:M=0:N
=0:READU,D,O:D=D+K:FORI=0TO5:VPOKE6144
+RDND(1)*416,46:NEXT:LOCATE9,20:PRINT"お
う!":K+1:"0":T
40 S=STICK(1):X=X+(S=3)*(X<224)-(S=7)*(
X>0)):Y=Y+(S=4)*(Y<111)-(S=8)*(Y>111)
50 IFSTRIG(1)THENY=1
60 IFJ=1THENY=Y+G:G=2:N=2:IFY>110THENY
=111:G=-14:J=0:N=0
70 ONTGO080,140,120,80,150,120,100
80 V=V+D:IFV<0ORV>224THENQ=0
90 PUTSPRITE0,(X,Y),7,N:PUTSPRITE1,(V,Q)
0,U:SPRITEON:GOTO40
100 IFM>ABS(15-K)THENV=RDND(1)*225:M=0:CO
LOR=(1,7,7):COLOR=(1,0,0)
```

```
110 M=M+1:Q=78:GOTO90
120 Q=Q+M:M=M+2:IFQ>112THENQ=112:M=-RDND
(1)*7-10
130 GOTO80
140 Q=Q+4*(Q>Y)*8:GOTO80
150 D=D+(V>X)*3+2:V=D+V:M=M+(Q>Y)*2+1:Q=
M+Q
160 IFV<0ORV>224THENQ=0
170 IFQ<0ORQ>111THENM=0
180 GOTO90
190 SPRITEOFF:G=-12:IFY<QTHENBEEP:L=L-1E
LSEPLAY"V1503L64DCC":LOCATE11,9:PRINT"あ
たまたま!":N=6:GOTO220
200 IFL=0THENFORI=0TO200:PUTSPRITE1,(V,I)
6,U:U:NEXTLSERETURN
210 IF7=7THENY=111:N=7:LOCATE12,9:PRINT"
あまたま!":K=K+1:PLAY"SM8000L1503CCDDE04
C":ELSEPLAY"V1505L64CEGACEGA":FORI=0TO25
6STEP4:SETSCROLLI:NEXT:GOTO30
220 PUTSPRITE0,(X,Y),N,7:Y=Y+G:G=G+1:IFN
=7THENIFG=13THENG=-12ELSEELSEIFY>210THEN
Y=210:G=0ELSE220
230 IFSTRIG(3)THEN20ELSE220
240 DATA 00,00,00,00,01,70,3B,17,0F,0E,1
D,1A,0D,03,07,00,00,00,00,70,F8,F8,88
,60,A0,86,E2,04,A8,60,70
250 DATA 00,1E,3D,7B,57,0E,19,16,17,0B,0
7,0F,0F,07,01,00,70,F8,F8,88,60,A0,00,E0
,00,E0,E0,E0,E0,C0,00,00
270 DATA 04,05,0B,0F,0F,9B,97,8D,8B,C6,6
9,3D,15,21,0D,3E,80,90,30,60,C0,C0,E0,E0
,F0,88,F4,15,F5,55,15,EE
280 DATA 02,07,0D,15,95,8F,80,8D,CD,65,3
8,56,06,02,1C,3E,E0,38,CC,70,4C,AC,6C,DC
,88,06,F8,8B,AB,AB,88,73
290 DATA 1F,1F,1F,1F,0F,F0,1F,36,36,36,F
F,F0,B9,3F,1F,0F,F8,F8,0F,F8,0F,F8,FC
,FC,FC,9D,8D,8D,FF,FE,F8
300 DATA 03,77,8B,13,0D,FA,9C,46,31,4E,7
1,FF,FF,FE,7F,1F,0D,DC,BA,90,60,BE,72,C4
,18,E4,1C,EE,9E,7E,FC,F0
310 DATA 00,00,07,1F,3F,7C,7B,75,4D,37,3
8,4F,77,7B,3B,00,00,00,C0,F0,F8,78,BC,5C
,64,08,58,E4,DC,3C,8B,00
320 DATA 5,3,3,2,9,5,7,15,12,3,5,5,7,4,1
6,13,12,5,0,11,8,4,12,10,10,6,0,14
```

```
250 DATA 00,00,00,00,01,7D,3B,17,0F,0E,1
D,1A,0D,03,07,00,00,00,00,70,F8,F8,88
,60,A0,86,E2,04,A8,60,70
260 DATA 00,1E,3D,7B,57,0E,19,16,17,0B,0
7,0F,0F,07,01,00,70,F8,F8,88,60,A0,00,E0
,00,E0,E0,E0,E0,C0,00,00
270 DATA 04,05,0B,0F,0F,9B,97,8D,8B,C6,6
9,3D,15,21,0D,3E,80,90,30,60,C0,C0,E0,E0
,F0,88,F4,15,F5,55,15,EE
280 DATA 02,07,0D,15,95,8F,80,8D,CD,65,3
8,56,06,02,1C,3E,E0,38,CC,70,4C,AC,6C,DC
,88,06,F8,8B,AB,AB,88,73
290 DATA 1F,1F,1F,1F,0F,F0,1F,36,36,36,F
F,F0,B9,3F,1F,0F,F8,F8,0F,F8,0F,F8,FC
,FC,FC,9D,8D,8D,FF,FE,F8
300 DATA 03,77,8B,13,0D,FA,9C,46,31,4E,7
1,FF,FF,FE,7F,1F,0D,DC,BA,90,60,BE,72,C4
,18,E4,1C,EE,9E,7E,FC,F0
310 DATA 00,00,07,1F,3F,7C,7B,75,4D,37,3
8,4F,77,7B,3B,00,00,00,C0,F0,F8,78,BC,5C
,64,08,58,E4,DC,3C,8B,00
320 DATA 5,3,3,2,9,5,7,15,12,3,5,5,7,4,1
6,13,12,5,0,11,8,4,12,10,10,6,0,14
```



当選者発表

●10月号FFBプレゼント当選者 ④「天使たちの午後II」=〈群馬県〉白岩裕幸〈神奈川県〉長谷川大輔〈静岡県〉杉山夏樹〈岐阜県〉二村直広〈広島県〉高名学/⑤「中華大仙」=〈宮城県〉鈴木秀一〈愛知県〉青井良公〈三重県〉伊藤友則〈岡山県〉島田和雄〈徳島県〉田川孝一



# GUN<sup>2</sup>

MSX MSX2/2+RAM8K by 鹿島信二

▶遊び方は38ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

M、N……各プレイヤーのY座標⇒×8して表示

O、Q……各プレイヤーの弾のX座標⇒×8して表示

### その他の変数

A\$……キー入力用

I……ループ用

K……勝ったプレイヤーの番号

V、W……スティック入力用

## プログラム解説

### ① 画面作成

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定●表示文字数設定●ファンクションキーの表示禁止●レンガの色設定●レンガのキャラクタパターン定義●レンガの表示

### ② スプライトパターン定義

●スプライト衝突時の割りこみ先指定●各プレイヤーのスプライトパターン定義●着弾時のスプライトパターン定義

### ③ どこに飛ぶか

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●各プレイヤーの着弾位置設定●各プレイヤーの弾がおなじ位置かの判定⇒おなじ位置ならプレイヤー2の弾の位置変更

### ④ ⑤ 攻撃

●スティック入力受けつけ●攻撃判定⇒(スティック入力が上ならば攻撃)プレイヤーのY座標設定(穴から出る)/着弾表示●ちがうならプレイヤーのY座標設定(穴に隠れる)/着弾表示を黒で別の場所に表示  
※行4はプレイヤー1、行2は

プレイヤー2の処理でどちらもおなじ内容になっている

### ⑥ 効果音

●スプライト衝突時の割りこみ許可●各プレイヤーの表示●効果音判定⇒攻撃があればサウンドレジスタを設定して効果音を出す/行3へ飛ぶ●攻撃がなければなにもせずに行3へ飛ぶ

### ⑦ 命中判定

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●どちらか隠れていれば行6にもどる●引き分け判定⇒両方も命中ならメッセージ表示/行9のリプレイへ飛ぶ●プレイヤー2の弾がプレイヤー1に当たったか判定●プレイヤー2の弾が自分に当たったか判定●プレイヤー1の弾がプレイヤー2に当たったか判定●いずれの判定もなければ行6にもどる

### ⑧ 勝者表示

●勝利したプレイヤーの表示

### ⑨ リプレイ

●キー入力受けつけ●入力された文字が空白か判定⇒空白なら行1にもどる●そうでなければこの行を繰り返す

## 補足

このプログラムには不要と思われる部分がある。行7の解説を読んでもらえばわかるだろうが、「プレイヤー2の弾が自分に当たったか判定」の部分は必要はないはずだ。なぜならプレイヤー2の弾の座標は11~18で19にはならないので、必要ない。

また、行3の最後にある弾の位置判定はプレイヤー2をいくぶん有利にしている。なぜなら、変数QとOがともに13だったとき、変数Qが12になりプレイヤ

ー2が勝ってしまうからだ。編集部で約1000回ほどテストプレイしてみた結果、プレイヤー2の方が7割りがた勝ってしまうという結果が出た。ただしここまで差が出るほどの有利さではないので、乱数による影響も大きいと思われるが。

ところで命中判定以降の処理はスプライト衝突割りこみで呼

び出されるサブルーチンだ。だからもとの処理にはRETURNでもどるのが正しい。掲載したプログラムでは修正してあるが、投稿時はGOTOでもどっていたので注意してほしい。最後に、ファンクションキーの表示はKEYOFFで消しておいたほうがよかったのでは？

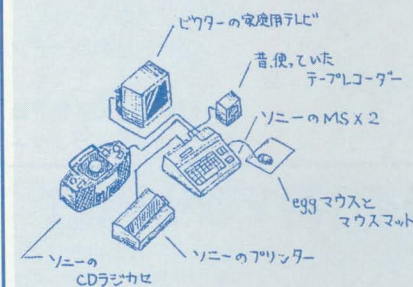
(MORO)

プログラマからひとこと

## 打ちこんでくれ~!

やった! 初採用! この前投稿した時は、選考会までだったので、今回の採用はとてうれしい! 話はかわって、最近、うちの学校の学年で、MSXを買うという人が続出しているが、やはり、パソコンを持っているんだから、プログラムを作ったりして楽しまなくちゃと思う。最後に、お願いだから付録ディスクから遊ぶのではなく、プログラムを打ちこんでくれ~! 特に高橋陽介と西村重幸/

(鹿島信二)



GUN2.FDZ

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN1,2:WIDTH10:VPOKE8203,&H6F:FORI=0TO15:VPOKE728+I,VAL("&H"+MID$( "DFDFDF00FBFBFB",I*2+1,2)):NEXT:LOCATE0,9:PRINT"C [CCCCC [CCCCCCCCCCC"
2 ONSPRITEGOSUB7:SPRITE$(0)="<>@_*Lf":SPRITE$(1)="<|<" + CHR$(&H2) + "t2f":FORI=2TO3:SPRITE$(I)=CHR$(&H8) + "H" + CHR$(&HA) + "(" + CHR$(8) + "Z<":NEXT
3 SPRITEOFF:O=INT(RND(-TIME)*8)+13:Q=INT(RND(1)*8)+11:IFO=QTHENQ=Q-1
4 V=STICK(0):IFV=1THENN=8:PUTSPRITE2,(O*8,64),15ELSEN=9:PUTSPRITE2,(0,0),1
5 W=STICK(1):IFW=1THENM=8:PUTSPRITE3,(Q*8,64),15ELSEM=9:PUTSPRITE3,(10,0),1
6 SPRITEON:PUTSPRITE0,(96,N*8),5:PUTSPRITE1,(152,M*8),8:IFV=1ORW=1THENSOUND6,15:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND12,90:SOUND13,1:GOTO3ELSE3
7 SPRITEOFF:IFN=9ORM=9THENRETURNELSEIFQ=12ANDO=9THENLOCATE2,11:PRINT"ひきわけ!!":GOTO9ELSEIFQ=12THENK=2ELSEIFQ=19THENK=1ELSEIFO=19THENK=1ELSEReturn
8 LOCATE0,11:PRINTK;"P WIN!"
9 A$=INKEY$:IFA$=" "THENRETURN1ELSE9
```



# 熊王

MSX MSX2/2+RAM32K by SILVER SNAIL

▶遊び方は39ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

J(n).....熊の垂直速度  
X.....コンピュータ熊の操作で、敵との距離  
X(n), Y(n).....熊の位置(Y(n)は地面に立っているとき0で上が正)

### その他の変数

A.....マシン語プログラム先頭アドレス  
A\$, B\$, D\$, M\$, R, U.....一時変数  
A(n).....熊の体勢(スプライトパターン番号×2)  
C.....1人プレイ時の対戦相手(0:MOON、1:CLOUD、2:WHITE、3:FLAME、4:DEVIL)  
C(n).....熊の色  
D(n).....熊のダメージ/投げる体勢、投げた後の体勢を一定時間保つためのタイムカウンタ  
E\$.....エスケープシーケンス用  
G.....トリガー値  
H(n).....熊の体力  
I、J、K.....ループ用  
M.....スクロールオフセット(背景データのどこから画面に表示するか)  
N\$(n).....熊の名前  
P.....プレイヤー数(0:2人、1:1人)  
P(n).....相手に与えるダメージ  
S.....スティック値  
W.....コンピュータ熊の操作で、敵の方を向いていて距離が2以下なら-1、そうでなければ0  
W(n).....熊の向き(スプライトパターン番号MOD2。左向きが0、右向きが1だが、倒れたときのみ逆)

### ■ユーザー定義関数

FNQ(n).....1バイトの数値nのビットパターンの鏡像値を返す(スプライトパターンの右向き作成用)

### スプライトパターン番号

0:歩く1左  
1:歩く1右  
2:歩く2左  
3:歩く2右  
4:殴る1左  
5:殴る1右  
6:殴る2左  
7:殴る2右  
8:しゃがむ左  
9:しゃがむ右  
10:頭突き左  
11:頭突き右  
12:投げる左  
13:投げる右  
14:投げられる左  
15:投げられる右  
16:投げたあと左  
17:投げたあと右  
18:ジャンプ左  
19:ジャンプ右  
20:ジャンピングアット左  
21:ジャンピングアット右  
22:殴られる左  
23:殴られる右  
24:倒れる右  
25:倒れる左  
26:「熊」  
28:「王」

## プログラム解説

10~50 プログラム初期化  
10 マシン語領域確保/画面初期化/お待たせメッセージ/整数型宣言/ユーザー関数定義/プログラム定数定義  
20~40 ストップキー割りこみ定義/スプライトパターン定義/タイトル表示/プログラム定数定義/パターンジェネレーターテーブル設定/背景

### フタクラマからひとこと

## 明るい曲をめざして

こんにちは。今回特別に熊王のBGMを作ったシルスネの弟です。明るい曲をめざした。しかし// なぜか、とてもくらしい曲になってしまった。なぜだ/ なぜなんだ/ FM音楽館もボツっとならしい/ うおー/ 死ぬ/ 中西/ 消えろ/ 門口/ とけてなくなれ/ チョコキチ// (シルスネの弟)



データをメモリに書く  
50 マシン語書きこみ/USR関数定義

60~70 ゲーム初期化(画面クリア/変数初期化/カラーテーブル設定/タイトル表示/背景表示/トリガー待ち)

80~100 次の熊の初期化

80 熊の名前と色の設定  
90 熊の配置/体力表示/乱数初期化/熊の名前の表示  
100 効果音/熊の名前消去/マシン語ワーク初期化/PSG初期化/BGM演奏開始/ストップキー割りこみを有効にする

110~260 メインループ

110 スティック入力/トリガー入力/コンピュータ熊の番判定  
120 熊の体勢による分岐

130 「歩く1、2」のとき  
140 「殴る1」のとき  
150 「殴る2」のとき  
160 「しゃがむ」のとき  
170 頭突きのとき  
180 「投げる」のとき  
190 「投げられる」のとき  
200 投げた後のとき  
210 ジャンプのとき  
220 ジャンピングアットのとき  
230 「殴られた」のとき  
240~250 「倒れる」のとき  
260 スプライト衝突割りこみ許可/熊の表示/スプライト衝突割りこみ禁止  
270~300 スプライト衝突割りこみサプ  
310 体力表示サプ  
320~390 コンピュータ熊の操作



当選者  
発表

●10月号ソフトプレゼント当選者 ①「サーク・ガゼルの塔」=北海道高橋一成(青森県)大崎めぐみ(鳥取県)奥村健吾/②「ソーサリアン」=千葉県東文恵・青木正一(広島県)小田和正/③「ナイキ」=山形県伊藤優(奈良県)山田武彦(長崎県)川辺友和



## マシン語解説

&amp;HD040~&amp;HD058



容になる)

## ワークエリア

&HD038~&HD03C

レジスタ退避用

&HD070~&HD071

音程データポインタ

&HD072

タイムカウンタ

&HD0C8~&HD187

BGM音程データ(4バイト1組で、順にPSGのレジスタ1、0、3、2に書きこまれる)

## 修正部分

CLEAR文がなかったので

追加した(行10冒頭)。これは危険なので、注意してほしい。

お待たせメッセージを追加した(行10の2行目)。

ストップキー割りこみを追加した(行20冒頭、行100末尾、行470)。タイマー割りこみフックを書き換えたままCTRL+S TOPで中断し、他のプログラムの実行などによって&HD074~&HD0C7が書き換えられると、まず間違いなく暴走する。これを防ぐために、フックの内容復帰なしにはプログラムの実行を止められないようにした。

これにともない、USR2実行文のファンクションキーへの登録を削除した(行50)。

ゲーム開始のスペースキーに対する反応が鈍く、ジョイスティックのトリガーAを押しても1人対戦になることがあるというバグを直した(行60後半及び行70)。

「CONGRATULATIONS」のスペルミス直した(行450)。

マシン語部で、タイマー割りこみフックの内容が実行されていなかったので実行されるように直した(行680の2か所)。

「SBC HL, BC」の前に念のためにCYクリア(ORA)を挿入した(行700の2か所)。

直さなかったけれども、行260で、「SPRITE ON」の時間が短すぎる。これが操作性の悪さを招いていると思う。

その他、効率面でも書きたいことがけっこうあるが、スペースが尽きた。

2、3行あまっているような気もするが。

(ANTARES)

# MOLE モール

MSX2/2+VRAM64K by SILVER SNAIL

▶遊び方は39ページ

## 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……ハンマーの座標

N、M……モグラの座標

### その他の変数

F……モグラの得点

G……モグラが出現してから

の時間

H……ハイスコア用

I……ループ用

L……あと何回ミスできるか?

のカウンタ用

O、P……モグラのアニメ用

R……汎用

S……スコア用

S\$……汎用

T、Q、W……マウス制御に使用

U……1UPするかの判断用

## プログラム解説

### ① 初期設定

●画面モードの決定●画面色の指定●変数型宣言●スプライトパターン定義●乱数の初期化●PSG初期設定●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

### ② ゲームの開始

●各変数を初期化●効果音

### ③ ハンマーの移動

●マウスに情報を送るように要求する●スプライトの消去●マウスから情報を得る●ハンマーの座標を更新●ハンマーの表示●モグラが逃げたか判断⇒新しいモグラの出現

### ④ モグラとの格闘

●モグラのアニメ処理●モグラの出現回数に1を加算●モグラが逃げるか判定⇒モグラの逃げるアニメを表示●まだ続けられるか判定⇒続けられるのであれば行3へ●スコアおよびハイスコアの計算と表示●リプレイ処理●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

### ⑤ たたく!

●モグラの表示●トリガー入力判定⇒効果音/画面を揺らす●モグラに当たったか判定⇒効果音/得点計算/行3へ

### ⑥ 得点表示

●得点の表示●行3へ●スプラ

イトパターンデータ(行1で読みこみ)

(にゃん☆)

フクロウマからひとこと

**マバタキをさせるために**

マバタキをさせるために非常にキミョーなモグラになってしまいました。10月号の「SILVER SNAIL」はクリアできましたか。ゲーム中にエクアドルという国がありますが、実在の国とは何ら関係はありません。

(SILVER SNAIL)

MOLE.FDZ

```
1 SCREEN1,0:WIDTH18:COLOR1,6,6:DEFINTA-Z
  :KEYOFF:FORI=0TO6:READS$:SPRITE$(I)=S$:N
  EXT:R=RND(-TIME):SOUND7,42:DATAヨェヨェ,クィク
2 SCREEN1:X=0:Y=0:G=0:S=0:L=3:SOUND12,40
3 T=-(T-PAD(12))*(T<25):PUTSPRITET,(0,20
  9),1:Q=PAD(13):W=PAD(14):X=X+Q:Y=Y+W:X=X
  *(X>0)+(X>248)*(X-248):Y=Y*-(Y>0)+(Y>18
  4)*(Y-184):PUTSPRITE26,(X,Y),1,4:IFG=0TH
  ENG=1:O=0:N=RND(1)*249:M=RND(1)*177+8:FO
  RI=27TO30:PUTSPRITEI,(0,M),6:NEXT
4 IFOTHENP=(TMOD8>4):O=(RND(1)<.9)ELSEG=
  G+1:P=0:IFG>8THENFORI=M-GTO-9STEP-1:PUTS
  PRITE31,(N,I),11,5:NEXT:G=0:L=L-1:IFLTHE
  N3ELSEH=(H<S)*(S-H):PRINT"SCORE"S*5"HI
  "H*5:FORI=0TO1:I=-STRIG(3):NEXT:GOTO2ELS
  EIFG>4ANDRND(1)<.6THENO=1:DATAほ*ハほ,ヨェは.
5 PUTSPRITE31,(N,M-G),11,5-P:IFSTRIG(1)T
  HENSOUND9,16:SOUND6,30:SOUND13,0:F=1:FOR
  I=0TO25:SETADJUST(0,RND(1)*8):F=F-(VPEEK
  (6915+I*4)>1):NEXT:SETADJUST(0,0):IFABS(
  X-N)<4ANDABS(Y-M+8)<5THENPLAY"V15L3205EC
  EC":S=S+2*F:U=(SMOD50=0):L=L-UELSE3ELSE3
6 G=0:PUTSPRITET,(X,Y-5),15+U*6,F*(1+U):
  GOTO3:DATAxヨハx,88TェT8!,8!8T8T8!
```





▶遊び方は40ページ

IM(n).....手に入れたアイテム  
M.....マップ表示用  
PW.....自分のパワー  
Q.....最も進んだマップの番号

```

320 IFVPEEK(6160+(Y-8)*4)=10THENIFIM(3)=
0THENSPW=PW-1:GOSUB35ELSEIM(3)=IM(3)-1:
IFIM(3)=0THENLOCATE7,17:PRINT"
330 POKEHD207+P*(Y-32)*8)+(Y-32)*8)*143,32:POKEH
HD207+P*(Y-32)*8+BK)*143,105:U=USR1(P):I=I-1
IFB#0:PUTSPRITE0,(128,Y),10,0:RETURN
340 PUTSPRITE0,(0,209):LOCATE0,5:PRINTST
RINGS(150,"a"):SOUND8,15:SOUND7,254:FORJ=
1TO2:FOUR=0:MOD255=SOUND0,1:SOUND1,J:NEXT
J:NEXT:SOUND0,0:SOUND6,90:SOUND7,247:SOUN
D15,0:SOUND12,80:SOUND8,16:LOCATE0,7:PRIN
T"NAME OVER":FORI=0TO1:I=-STRIG(0
I):NEXT:GOTO080
350 SOUND1,1:SOUND8,16:SOUND6,80:SOUND12,
10:SOUND13,10:SOUND7,247:COLOR=(1,7,7,7):
COLOR=(1,0,0,0)
360 LOCATE0,19:PRINT"*****"
IFW#0THEN340
ELSELOCATE0,20:PRINTSTRINGS(PW,"C")SPC(1
5-PW):LOCATE0,16:PRINT"*****":RETURN
370 SOUND7,254:SOUND8,15:FORI=0TO10:SOUN
D0,1*2:SOUND1,1*2:NEXT:SOUND0,0:POKEHD20
7+P*(Y-40)*8)*143,32:U=USR1(P):I=I-1
IFB#0:(P=56)*(P=97)*9*(P=110)*10:LOCATE1
+I*2,17:PRINTCHR$(116+I):IM(I)=1-2*(I=20
R1=3):GOTO140
380 SOUND7,246:SOUND8,13:SOUND6,200:SOUN
D0,100:SOUND1,0:SOUND0,0:RETURN
390 IFVPEEK(6160+(Y-8)*4)=52THENS=STICK(
0):POKEHD207+P*(Y-32)*8)*143,110:U=USR
1(P):IFSTHENGOTO14ELSEY=Y-8:PUTSPRITE0,
(128,Y),10,0:POKEHD207+P*(Y-24)*8)*143
,109:U=USR1(P):GOTO39ELSERETURN140
400 ***** ITEM *****
410 IFVAL(I5)IORVAL(I5)<STHENONVAL(I5)G
OSUBA20,430,440,440,440,440,340:RETURNELSE
TURN
420 IFIM(0)=1AND(D=980RD=108)THENSOUND7,
254:SOUND8,15:FORJ=0TO10:FORI=0TO15:SOUN
D0,1*10*5:SOUND1,MOD2+5*20*0:NEXT:NEXT:
SOUND0,0:IFP=125THENGOTO39ELSEPOKEHD20
7+P*(Y-32)*8)*143,32:U=USR1(P):RETURN
ELSETURN
430 IFIM(4)=1THENSOUND7,254:SOUND8,15:SOUN
D0,10:FORI=PWTO14:FORJ=0TO100:NEXT:SOUN
D0,(100-I)*2:PW=PW-1:GOSUB360:NEXT:SOUND
8,0:IM(4)=0:LOCATE0,17:PRINT"":RETURN
440 IFIM(VAL(I5))+1*(VAL(I5)=3)=1ANDP=
133-VAL(I5)THENSOUND7,254:SOUND8,15:FORI
=0TO100:SOUND0,1*MOD200-100:SOUND1,0:NEX
T:SOUND0,0:LOCATE(VAL(I5)+1*(VAL(I5)=3
I))*2+1,17:PRINT"":EN=EN+1:IFEN=3THENG0
40ELSESETURNELSEPW=PW-3:GOSUB350:RETUR
N
450 ***** WARP *****
460 FORK=0TO6:IFP=1*(K)THEN:SOUND8,15:SOUN
D7,254:SOUND1,0:FORJ=0TO3:FORI=0TO50:SOUN
D0,(1*5)+15:PUTSPRITE0,(128,Y),10,0,0:
NEXT:NEXT:NEXT:SOUND0,0:FORI=PTOW2(K)STEP1+2
*(P=64):I=USR1(I):NEXT:P=42(K):PUTSPRITE
0,(128,W3(K)),10,0:Y=W3(K):RETURNELSENE
X:TURN
470 ***** ENDING *****
480 SOUND7,254:SOUND8,15:SOUND1,0:FORI=Y
TO121STEP2:PUTSPRITE0,(128,I),10,0:FORJ=
0TO90:PRINT1+J*10:NEXT:NEXT:NEXT:SOUND0,0:P
UTSPRITE0,(0,209):LOCATE0,5:PRINTSPC(150
I):FORI=0TO2:LOCATEI*2,14-1:PRINT"1"&STR
INGS(11-I*4,"")&"*"-NEXT
490 LOCATE0,6:PRINT"CONGRATULATIONS":LOC
ATE0,8:PRINT"YOU BECAME RICH":PLAY"7255V
1404LCBCACDEF8RFR8R8R8R4D8R8R8R8R8R8R8
R8R8A27":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:COLOR
=(6,INT(RND(1)*8),INT(RND(1)*8),INT(RND(
1)*8)):GOTO080
500 ***** MACHINE LANGUAGE *****

```

60



S……スティック入力用  
U……マシン語の呼びだし用  
W1(n)、W2(n)、W3(n)  
……ワープ処理用  
X……マップ増分用  
Y……自分のY座標

## プログラム解説

10~70 初期設定/マシン語の書き込み/各種パターンの定義/各種データの読みこみ  
80~120 タイトル表示/マップの作成/変数初期化  
130 REM(メイン)  
140 キー入力  
150 とげの処理  
160 スティック判定処理へ  
170~180 各種台の処理  
190 ゲームオーバーの判定  
200 黄色の台の特別処理  
210 落下する処理  
220 宝箱の処理  
230 入力されたキー判定  
240 ワープ処理  
250 メインへ(行140へ)  
260~270 つたの処理  
280~290 左右移動の処理  
300 REM(サブルーチン群)  
310~330 各台のサブルーチン  
340 ゲームオーバー処理  
350~360 ダメージを受けたときのサブルーチン

370 アイテム入手サブ  
380 サウンド用サブルーチン  
390 噴水処理  
400 REM(アイテム処理)  
410 各アイテムの処理ルーチンへ分岐  
420~440 各種アイテム処理  
450 REM(ワープ)  
460 ワープ処理  
470 REM(エンディング)  
480~490 エンディング  
500 REM(マシン語データ)  
510 マシン語データ(行30で読みこみ)  
520 REM(キャラデータ)  
530~570 キャラクターデータ(行40で読みこみ)  
580 REM(ワープデータ)  
590 ワープ用のデータ(行50で読みこみ)  
600 REM(マップデータ)  
610~700 マップデータ(行60で読みこみ)

## マシン語解説

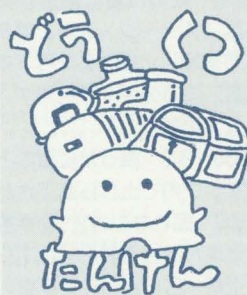
&HD0000~&HD002E  
多色刷りの処理  
&HD002F~&HD0056  
マップの表示ルーチン  
※この部分をとくにくわしく  
右のカコミで紹介

(にゃん☆)

## マップ表示ルーチン

アドレス	マシン語コード	メモリー	メモリー
D02F	2A F8 F7	LD HL, (0F7F8H)	BASICから引数を 受け取る
D032	11 00 D2	LD DE, 0D200H	ワークのアドレスを 求める
D035	19	ADD HL, DE	VRAMのアドレスを 指定する
D036	11 A9 18	LD DE, 18A9H	表示する幅の指定
D039	0E 0A	LD C, 0AH	
D03B	06 0F	LD B, 0FH	
D03D	7E	LD A, (HL)	
D03E	EB	EX DE, HL	
D03F	CD 4D 00	CALL 004DH	
D042	EB	EX DE, HL	
D043	23	INC HL	
D044	13	INC DE	
D045	10 F6	DJNZ 0D03DH	
D047	C5	PUSH BC	
D048	01 80 00	LD BC, 0080H	
D04B	09	ADD HL, BC	
D04C	EB	EX DE, HL	
D04D	01 11 00	LD BC, 0011H	
D050	09	ADD HL, BC	
D051	EB	EX DE, HL	
D052	C1	POP BC	
D053	0D	DEC C	
D054	20 E5	JR NZ, 0D03BH	
D056	C9	RET	

## プログラマから ひとこと



## プロコン用だったために

2度目の投稿で初採用だ/うれしいなあ。本当は、このゲーム、プロコン用だったのに8月19日に送ったら間に合わなかったよ。グラフィック賞でもとれるかなあ、とか思ってたのに。でも、採用されたんだからまあいいか。このゲーム、ウリはグラフィックと、ツタを上り下りするときとかいらない所にまでつけたサウンドでしょうか。うまくなったら2分でクリアできます。まあ、目録ディスクにも入ると思うんで、遊んでみてください。もしかしたら、おもしろいと思う人もいられるかもしれません。(J)

# 温泉紀行

MSX MSX2/2+RAM32K by MIYA

▶遊び方は41ページ

## 変数の意味

### マップ座標

K……土の落下時の着地点のY座標+1

LX、LY……掘り道具が掘る位置  
VX、VY……落下中の掘り道具の移動方向  
X、Y……落下中の掘り道具の位置/エディット時のカーソル

位置

## その他の変数

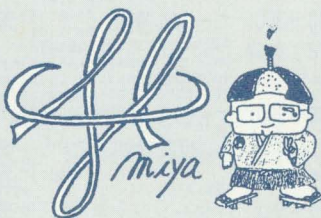
A、AS……一時変数  
B……落下中の掘り道具がシャベルなら1、ドリルなら2

C……次の掘り道具。コードはC\$(n)参照  
C\$(n)……ゲームキャラ表示文字列(0:空間、1:土、2:岩、3:温泉、4:シャベル下、5:シャベル右、6:シャベル左、7:ドリル下、8:ドリル右、9:ドリル左、10:壁、11:「温」、12:「泉」、13:「紀」、14:「行」、15:「M」、16:「YA」)  
CN……CHANCE  
D(n)……ゲームキャラ左上の文字コード。添字のnの意味はC\$(n)参照  
E……エディット中であること

## プログラマから ひとこと

## 明日、いや今日も試験です

はじめましてのMIYAです。某高専某学年某組某番に在籍で、この号がでる頃には、高専祭に向けて「入場者カウンター」なるものを作っているかもしれません。去年も作ったのですが、2日目が雨で、パーになりました。この採用通知は例のごとく試験中に届きました。12月号採用ということは8/20に間に合わなかったんですかね。当初5画面におさめるつもりが、かんたんにはみ出してしまい、「えーい、それなら」ということで面を増やし、エディタを加え、REM文をつけて…となって9画面になってしまいました。明日、いや今日も試験です。では、このへんで。(MIYA)





のフラグ(1または0)

**E\$**……エスケープシーケンス  
用

**H**……ハイスコア

**I、J**……ループ用

**L I**……L I F E

**MX**……最終ステージ番号

**N**……エディット面の登録ステージ番号

**P\$(n)**……効果音データ

**S**……スコア

**ST**……プレイ中のステージ番号

**ST\$(n)**……ステージnのマップデータ

**T**……落下中の掘り道具

**Z**……仮想VRAM先頭アドレス

**&HA0000~&HA063**

プレイ中のステージのマップ  
(仮想VRAM。座標(X, Y)の  
アドレスは&HA0000+X+  
Y×10)

## プログラム解説

**10~60** プログラム初期化

10~20 画面初期化/整数型  
宣言/お待たせメッセージ/  
変数初期化/プログラム定数  
定義/配列宣言/データ読み  
こみ/スプライトパターン定  
義(エディットカーソル)/U  
SR関数定義(キーバッファ  
クリア)

30 パターンジェネレータ  
テーブル・カラーテーブル設定  
40~50 初期設定高速化用  
(改造法参照)

60 ゲームキャラ表示文字列  
定義/効果音データ・ステ  
ージデータ読みこみ

**70~110** ゲーム初期化

70~80 タイトル画面表示/  
ステージ番号初期化/スプラ  
イト消去/トリガー待ち

90 エディットフラグクリア  
/キー判定(エディット判  
定・ステージ選択)

100~110 画面を壁で埋める  
/「M I Y A」表示/変数初期  
化/エディット判定

**120~150** ステージ初期化

120 ゲームクリア判定/L  
I F E初期化/マップ(仮想

VRAM)クリア/マップに  
ステージデータ書きこみ

130 マップから画面を描く

140~150 スコア等表示/最  
初のドリルの決定/効果音/  
ディレー

**160** 新しい掘り道具初期化(ス  
コア等表示/落下掘り道具更新  
/次の掘り道具の決定と表示/  
落下掘り道具の表示/ミス判定  
と処理/ゲームオーバー判定)

**170~190** 掘り道具落下ループ

170 効果音/スティック入  
力/ディレー/座標限界チェ  
ックと着地判定

180 効果音/掘り道具のス  
ティック入力による移動

190 掘り道具の落下

**200~250** 着地

200~210 掘る位置を求める  
/座標限界チェック

220 掘る位置に温泉があれ  
ば[ステージ・スコア更新/  
効果音]/掘れるなら[効果  
音/両方のキャラを消す/ス  
コア更新]

230~240 掘った位置の上  
がマップ内で土なら落下させる  
250 掘れないとき(効果音/  
土または岩の表示/L I F E  
更新/CHANCE更新/ゲ  
ームオーバー判定)

**260~270** ゲームオーバー(メ  
ッセージ/トリガー待ち)

**280~290** ゲームクリア(画面  
クリア/効果音/メッセージ/  
トリガー待ち)

**300~310** スコア等表示サ  
ブ(ハイスコア更新を含む)

**320~370** エディット

320~330 エディットフラ  
グを立てる/カーソル位置初  
期化/マップクリア

340 キー入力/ゲームキ  
ャラを置く(0~3, A)/終了  
(E)/クリア(C)/登録(D)  
350~360 カーソル移動

370 登録

**380~770・2000** データ

380~390 ゲームキャラ左  
上の文字コード(行20で読み  
こみ)

400~560 パターンジェネ  
レータテーブル(行30で読み  
こみ)

み)

570 カラーテーブル(行30で  
読みこみ)

580~590 効果音(行60で読  
みこみ)

600~610 スコア等の見出し  
表示とデータ消去用(行150で  
読みこみ)

620~770・2000 ステージデ  
ータ(行60で読みこみ)

## 問題点

以下の問題点は、リストに示  
した行を修正すると解決できる。

CLEAR文を書かずにPO  
KE文を使ってはいけない(行  
20。ステージをある程度以上追  
加すると、正常な動作が期待で  
きない)。

CLEAR文を追加した結果、  
ステージをある程度追加すると  
異常動作のかわりに「Out  
of memory」になる(行  
20の終わりのZへの代入文と追  
加したCLEAR文の第2パラ  
メータ)。

行40は、その使用目的から言  
って、終わりにEND文を書く  
べきだ(行40を生かして実行し  
た場合、行30~40を削除して行  
50を生かさなければ意味がない  
し、忘れないためにはすぐやる  
べきだ。したがって、CTRL+  
STOPで止めさせるのではなく  
ENDすべき。改造法参照)。

単に気づかなかったただけだ  
ろうが、行80の最後のトリガー待  
ちはないほうが操作性がいい。  
つまり、RETURNキー等を  
押した後、スペースキーを押さ  
なくてもいいようにすべきだ  
(行90の修正はこれにともなう  
ものを含む)。

存在しないステージを選択し  
ようとすると、ステージ1がス  
タートするが、無視すべきだ(行  
90)。

各ステージの初期マップを書  
いた後、すぐにゲームに入っ  
ているが、このゲームはパズル性  
を持っているので、ゲームに入  
る前に全体を眺める時間を設け  
るべきだ(行150の終わり。修正  
すると、スペースキーによりゲ

ームがスタートする)。

行340の1行目「A\$=M I D  
\$(A\$, 1, 1)」は、たぶんデ  
バッグの名残だろうが必要ない。

行370はエディットしたステ  
ージを登録する処理だが、ステ  
ージ番号を入力させる意味が無  
い。例えば16番目のステージを  
ステージ20として登録しても、  
16~19を作らない限り、実際  
にはステージ16になってしまう。  
また、DATA文を入力しなければ  
(コマンド待ちにしてDA  
TA文の行でRETURNキ  
ーを押さなければ)プレイ不可  
能なのだから、トリガー待ちで  
なく「END」か「STOP」にす  
べきだ。なお、修正リストの「E  
ND」の後のGOTO文はCO  
NTコマンドに対応するため。  
と言っても、DATA文を入力  
すると、CONTできない。

## 改造法

以下の手順により初期設定の  
時間を半分以下にできる(F  
1-XDで13秒⇒5秒)。なお、  
行40を修正した後のプログラム  
を使うこと。

- ①行40の「」を削除する
- ②ドライブ1にディスクを入れ  
てRUNする(ファイル「ONS  
EN. DAT」ができる)
- ③「OK」が表示されたら、行  
30~40を削除し(REM文にし  
てもいい)、行50の「」を削除す  
る
- ④行400~570を削除する(た  
だし、これを削除しなくても効果  
はある)
- ⑤セーブする(一応、元のプログ  
ラムとは別のファイル名にする  
といい)

行110の3行目の終わりの  
「3」はCHANCEの初期値だ。  
ただし、32768以上にするとエラ  
ーになる。画面表示を乱したく  
なければ99以下にするといい。

行170の2行目「-20\*(S  
T<5)」を定数にすると、全体  
のスピードを変えられる。20で  
ステージ1と同じ。うんと遅く  
したければ200くらい。







うことが考えられる(1次元で十分な配列を多次元にするが遅くなるのは自明で、PEEK・POKEによる速度アップは1次元配列による速度アップを越えることができない)。もっとも、担当者個人としては、高速化の原因は配列をPEEK・POKEに変えたこととは別にあったのではないかという疑問を捨て切れずにいるのだが……。

いずれにせよ、少なくともこのプログラムでは、マップ(仮想VRAM)はPEEK・POKEより2次元配列を使うほうが速

くて便利でわかりやすいということだ。

タイトル画面をクリアして画面を壁で埋めた後の間が気になる。直すと副作用が出てさらに直したくなるので修正リストには入れなかったが、マップ(仮想VRAM)をクリアしながら同時に新ステージのデータをマップとゲームフィールドの両方にかけばいい。そのままではエディット時に不都合が生じるが、ステージ0としてエディット用のデータを持たせれば解決できる。気になった副作用は、ステ

ージクリア後の間が短くなってしまうことだ。

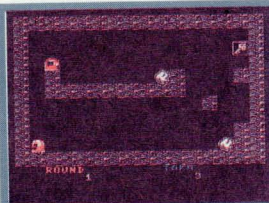
「nn」を行番号、「……」を複数のステートメントとすると、このプログラムには「IF xx THEN …… ELSE nn」という表現が多い。しかも、多くの場合、「……」の処理は次の行に続いている。こういう場合は、条件式を変えて「IF xx THEN nn ELSE ……」とするとわかりやすくなる(さらにいえば、ELSE以下は別の行にすべきだ)。行250の後半の複合IF文もそう

いった例の1つで、

```
IF LI>0 THEN 1
60 ELSE CN=CN-
1:PLAY P$(4):GO
SUB 310:IF CN>
0 THEN 120
とすべきだが、もう1つ、複合
IF文はできるだけ
IF THEN ELSE
IF THEN ELSE
……
```

のように書くとうわかりやすいという意味でも上記のようにすべきだ。

(ANTARES)



# タコ&イカ ~出現! イカゴースト篇~

MSX2/2+VRAM128K by OFUKO

▶遊び方は42ページ

## 変数の意味

A、B、I、J、K……汎用  
A\$, B\$……文字表示用  
C、CC、D、DD……選択カーソルの座標管理用  
C1、C2……コンティニュー用  
ED……現在のモード  
FNA(n)……指定した番号のパレット情報を返す  
K(n, m)……イカのパラメータの保存用  
L……文字数  
Q、Q1、Q2……各種モードのレベル用  
R、GR、ER……ラウンドの情報  
S……入力用  
TK……残りタコの数  
X、XX、X1、Y、YY、Y1……座標関係汎用  
X(n)、Y(n)……座標の保存用

## プログラム解説

10~50 初期設定  
60 ゲームのスタート  
70~80 変数初期化  
90~180 イカの性格を設定  
190~200 画面の表示  
210 メインルーチン(マシン語

の呼びだし)  
220~240 ラウンドのクリア  
250~260 ミスしたときの処理  
270 座標を得る  
280 スプライト消去  
290 ラウンドマップの表示  
300~310 文字表示ルーチン  
320 効果音  
330~350 各種キー入力処理  
360~370 タコの表示  
380~390 各キャラクタの座標データ処理  
400 各種サブルーチンからの共通リターン部分  
410~420 イカを消す(エディット時)  
430 キャラクタの表示(エディット時)  
440 画面表示の許可  
450 画面表示の禁止  
460 文字の消去  
470 レベルの表示  
480 音を消す  
490~500 音楽演奏関係  
510 石の表示  
520 画面消去  
530 星の表示  
540 タイトルの星の座標を求める  
550~560 パレット制御関係  
570 パスワード処理およびチェック

580 トリガー入力待ち  
590 パレット制御  
600 時間待ちループ  
610~700 タイトル画面の表示  
710~750 パスワード入力  
760 エディットメニューの表示  
770~860 エディットのメニューを制御  
870~880 エディット画面の表示  
890~950 エディット処理  
960~1020 イカのパラメータを設定  
1030~1050 プログラム終了処理  
1060~1250 感動(?)のエンディング  
1260~1320 音楽関係

## マシン語解説

&HC580~&HC597  
タイマー割りこみフックの保存と書き換え  
&HC598~&HC59E  
USR9の呼び出しアドレスの変更(二重書き換えの防止)  
&HC59F~&HC5AB  
フックのセーブ用ワーク  
&HC5AC~&HC5B9  
タイマー割りこみフックの復帰  
&HC600~&HC7EF

BGMデータ  
&HC800~&HC82B  
VDPレジスタ操作関係  
&HC82C~&HC847  
POINT相当ルーチン  
&HC857~&HC86E  
COPY相当ルーチン  
&HC87E~&HC879  
タコ・ブロックの移動  
&HC87A~&HC8C8  
タコ・ブロックの検査  
&HC8C9~&HC8E0  
タコのスプライト表示用データ  
&HC8E1~&HC8F7  
鍵・ドアの判定  
&HC8F8~&HC002  
運搬中のブロックとイカの判定  
&HC003~&HC014  
当たり判定  
&HC015~&HC036  
運搬中のブロックとイカの判定  
&HC037~&HC051  
運搬中のブロックとイカの衝突判定  
&HC052~&HC086  
イカの処理関係ルーチン  
&HC087~&HC0BD  
イカのスプライトを表示  
&HC0BE~&HC0EC  
タコとイカの判定ルーチン  
&HC0ED~&HC0E13  
イカとブロックの検査



## 8HCE14~8HCE26 倒されたイカの処理

&HCE27~&HCF AE  
イカの移動]

&HCF AF~&HCF EA  
ボス表示ルーチン

&HCFEB~&HD1A8  
イカの移動2

&HD1A9~&HD1B1  
効果音サブ

&HD1B2~&HD1C9  
タコ・ブロックのスプライトパ

ターンの定義  
&HD1CA~&HD1CF

タコが表示  
8HD300~8HD3FF

座標およびスプライト用ワーク  
 &HD400~&HD428



タコ用の各種ワーク

&HD480~&HD5FF  
イカ用の各種ワーク

&HD600~&HD617  
BGM用ワーク

&HD618~&HD800  
BGM制御関係

&HD80E~&HDBDA  
BGMデータ

## &HDC00~&HDC02 効果音データ

&HDE00~&HDE17  
文字列を数値に変換

&HDE18~&HDE19  
データ書きこみ用ワーク

## &HDE1A~&HDE5E



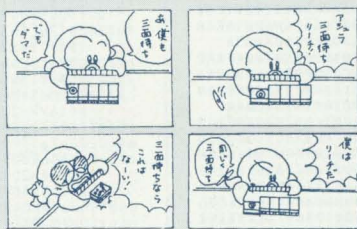
(にゃん☆)

プログラマから  
ひとこと

秋です。麻雀の季節です

こんちは。2度目のOFUKOです。今回の作品は、本に載っていたアイデアを打ちこみ、それを使って作りました。タゴが主人公、敵がいきで、ブロックを使ってカギを取り、ドアに入る。基本が全然変わっていませんね(じつは次回作も……)。いろいろと細かに点に気を使っ、つもりです。しかし、正直いって僕自身は、ゲーム内容そのものに不満があります。この目の問題かもしれません。今回も裏面がありますが、とても難しいです。気の短い人には向きません。ところで、BGMは、前回

お世話になった、広島県  
は福山市の誠之館高校2  
年生のM.君(君)にこま  
で書けば本名書いたも同じ  
だな)に今回もお世話に  
なりました。今、秋です。  
麻生の季節です(前回、冬  
ですと書いたら春に載っ  
てしまったが、今回もす  
れるだろう)。カッコ書き  
が多いな……。最後に、  
品川102号と井の川の16  
の20の区画へ越して  
いった、H君(君)にこま  
で書けば以下略)。元気に  
してるか? では、再見。  
(DEUKO)



## T&amp;IKA2-A.FDZ

```

10 CLEAR000,8HC000,COLOR0:0,0:SCREENS=
25:SETPAGE,1:CLS:SETPAGE,3:CLS:DEFINTA-Z:
FORI=0TO72:READA$POKEHD000,I:VAL("&"+
A$):NEXTDEFUSR$HD025:DEFUSR1=HD053:DE
FUSR2=HD008:DEFUSR3=HD049
20 DATA DE,FE,11,38,02,06,07,06,38,23,C9
,00,00,DE,87,87,87,87,4F,C0,00,DE,B1,C9
,00,00,FE,46,23,25,23,56,FE,C9,C0,1A,D
,85,05,85,05,C0,08,DE,57,C0,0B,FE,11
,07,C0,1A,DE,ED,58,18,DE,C0,08,DE,5F,13
05,10,FB,ED,53,18,DE,FB,C9
00 AS=USR1("D0003C0B5A8FE6A1180321FF7F237
E4278FB5860511000D2323231AE2BE81310F8E
17EA720608100000918FB6F21C8F32814FEA02
00B23C0D085E048005FE180EF41060813807D66
007823118806FE4738120645C5CF40608BED42C
00 AS=USR1("CD74189C14131805C0D0084CFEB
79C077012310F9E8180327ED032E350F00DF4F
E687C678677961608011000093E2C0F704014F
0088A8F74620601328C8B0918FBEC0D7701EB2313
F13D208BF1020DF8120080ED42108DE13C2100D)
50 SETPAGE,0:AS=USR2(0):AS=USR("DE492100C
61100C6B1FF17C35900")AS=USR(0):COPY(0):
61-(255,47),1TO(0,0),3:RUN"TS1KA2-B.FD2
00 "0C6000A3562603G0K1434GK3G3M326K1FFH
2B62EN2DGKK1EG29GK62728BXJ3AT39G3761G3K51
G3CG3BG0G12E0U1K4321411GGV0M12F281K
30KKU1IGV0M12EBF1K2D056KG0GK6KGS10
70 "GGK143282037M35634WG0G031G1FFEG00C6
H15HKK147328J0530GX1411E2F0ANINPG1RR
RGN35L34GN6V0GT62ZF1500QKG0G6D2G12001062
EG052B8G0G6C6H15HKK147328J06J0JHUH
00 "KHUU03AT39GK61G3561G3G0G3BG0G136E140
GMG3AMWKG1G3561GUG380G1G35E20636E140F
1729GB27626FH25624623G1HN0G14NG1G6F0
LLGK1R1ETG1K211CG1KU1AG1T11G0G5F6
90 "SG0KG0G10G0K1423626061G35626F22C7H
2BHHK0H34H3F3H0G04H34H0G0GMRKK1F1G2642
36VG6A72128HHHKK04H4HKK0H0H0H28256241423
61FKKG0G1G0G0G1G0G3FEC5C078445A1G6HGGMa
1IG6HGGMa1IG6HGGFNNa1IG6CAN00
100 "186F11C93587003C4F00C2D0CK08R78E6
107FAPNCP30G5F3EPU791110C0AF9214A07
328A72F3C1D0CMBW3J87JXHJ00J078J17182590
6202H14382762175738A8A726A176A70
110 "F3C0D1CEDB3F8CB90B01R18091010TGGbDA
7328604C0D5M573A09FL581RHP1PID1B2RF8E528
84AF321CN2R3487C47C29AC97XA02DA522005Y
10R1LD12R2F380R0A7R7GT118106023A01

```

120 D4C61741EHNM6M7A2077B73208L187959F  
E581L0D62471E089E0809A27057K1KCKK61K0AK  
K2X8BE10C824FCB58543F62C100DC320BWR9A9Y1K1  
K3C3AC93AC9A1K065057K7K105FAFXFLK02C0CB8  
130 E18239D91B4151850100A211M52704D304  
HKH8D516EJBJCJ5UCMDCB10E20KKJL421280C1  
86107ACB3A0E4471101B82809K0KATC2B7C3A50  
21N0FN2N2K01K81321121N00J476X6F5C38  
140 D87E184BRRH5W501JM0H06KCD150CP871  
72857375U12MP0M4EJ1001811JL0HC9Y115F5M  
3CE6G50KK28505601C3EBCA0120H02H35W0J4J  
RH03HA45HE1EMJ2J107H0J5T10C10F100U  
150 QCE0CDBL3U43E02MMPM06X4X1K32KK2CFCAG  
D8NV041KKCB21K3A5A3A091AT28F7912812Y2C  
0204AF104IH053K1891181920M0J610CDA3CBM  
EM4F10F1812CE9A3C193A2018DARJ1J01W10181  
160 RI18C79201AD610C8DA3MBUEQY10F181286F  
K08E6F08231JF18911671BTAQ2K18C604C04D  
3CBP85A2813CE332R180CR13JR200630AYLQ  
ED0E E4E3B2810KKX1IAWUJL3CA8R08K7R23K  
170 Q38KJ87XXKL0DXFL18V08HE6F06C0COLL  
002H2F3CMJLX0EJF12011MPPM0050130YNN3E  
0328MAFNM06003A12JA721C9CB1109HW5B0R8A  
180 J43CEDAR037906105K5KK20CVSHW1021CBR  
190 HD5XHMJ10840089JED4223ZNVDV206DHR  
TT154SEVRJLJM082002CJ24323J14CE09E1  
MGCC0A19X1J5C00E081E1C8D0A728173219042  
1B0DCR9D1ED5B100A100A5FV16L3C57C83A19  
200 KN1AHC9C550NUKCB645FDC2CUTEN0A045R  
3CB3RR100R00806CF0Q00Q00C1C9N101K57RR  
RR0EL14AMMM107FAC68A0000101VaMM00FMFC  
C0821000115I0D1201124I0970H41B412AG  
210 D4E5D515C003C3081D0001700000Y9C  
120AC0P065XHX50E7A9X41XB9D7895L10L1C9M2  
F3C121280D40E10K7E02H86S2008DC3ACB38L0T  
R0HUH53K11U00M119E14E14L3AC04893805  
220 D610E006C3J0JFJXK10X0D18E8M2180K  
D1D3M7FEY03CATCFMMKAT285K2K02008C02  
TGP57THHS0R046468FLDLJYN48FDL22JYJ86C  
ACV3503C29QKAFLE8HND00H0P04CEAH9N  
230 N90H7E06HK08HKH7K01K1880K80K0C2C60  
2018L3543EDP9D1008K029D0C536X01B31418  
8130CABES12828B201514ACCX77814717E0FF6E  
7804EDT2C14CE1813K37V200D12222ZHH0  
240 H3602V2U0DE0E0117J720113505J0XCJ0  
141I02TF1E048117E0F874F0500213J005E235  
6EBE952ME7CE55FC6G67D00DTEWA7C8F0E803014  
10700AQK38286K426472CEHA4E1071503TE

240 114FZHKH0E0DP2882JH8E0F5R81J3D577NH  
7110IGCDJ8BEC45DKH9Q28E7BEE08J71J087AF  
DK82C60AJJ0C6CDAAG01X8N09J2BDJ0J35ACCJ7J  
EM5D57JXN004001KKHH0SC902180DJE0D2A  
250 7JN2H02H86032807JMM3C881810L5681H5E0  
0CDVC3C3053E4F321AD4128R01918DA8157K7EN  
0645FCD2C0C84F357BN0BNNNNK181C98MD05681F  
PPY7AYF815718EAS36029F1E70CH7704214C0D  
260 \*CA9D19353C0C27X8X00E0830021F09F6B6  
H77HDCD8G8L2L7H689HRKXN2F3CJ3J199VFCB0  
14ACCP3C9435CEK7E0E8E3882J84N680HHW4  
MWCD7AHNZN6F083KTC9J010E6F8858M1J0N10E  
270 712186A408213K77KA7SE280M8V13D10E  
C9FD0F8B0D137CCP3CY7ACE80613AG04PBE1200  
3AF05CM6E130D273C0Y95108YQ1118EA3E0232A  
2FC0D7CEH852C0P07J4101E6C028095Y1AD  
280 \*3A2FCA759ACXABCE0D7093C52M13084F  
C324BGM28H87C7e470ES025Y0C1M1035E2MM087  
F6M2W8E37BKFS5C6MD0BX324XB3C0G8C5823  
DD70F0847B06C15F4EC7FAL757LLLS10BK7  
290 \*K06RQRLL49F93E15A7IN2C08AE1J6F50D7  
E0EQ2890K103C1BTE11200DC049C7M710BDKKK  
EAF11071068R444a274U4EHV0F75JB3JC49C0F  
8CB309J37C0DD7708K6AJ3C6B88387N1E0  
300 \*R9Y60EHKXNKH26CJMKJ9CFD568221A8D41  
25E2823DL063D20J6061H6E00616CDKCB83130  
40SBD808095D10271808MA5MM001120H0F19  
RQ1E10C9310QNJ7EVH7MH00CKH8329ACEKK89  
310 \*KBDKK0EHWN4F5803SE7838021A80070AHT  
3A72806K35KC3906Q008101F193084118A8MD83  
809J792F3C277M781101Q6CDAFCF7M08H86E  
E193084118A8H858J801VYD23C0J77J81E0  
320 \*SGCD4FC2AJJAD414MFD3305E82321AQ  
AD086077810F06HD04E8A110408F75H7471H1  
10278FE072BT1C3206E7D0A106F180C050887C  
0675D61579M044F019MD043C02510AC8AFKFE03  
330 \*20F2A88L0E16YRC385252160890913A  
FUD302120955E011ALD0362XFE17E0CH7704H  
1043C8AD10R8E472006CDBCEXN4F186082087  
FEAB3811F1830042M1802U1792F3CD770E78  
340 \*I02AB0043A8FH54F001416CFD0C8390  
Y4E13BNA50117708H71XNF8W0063273CPSSTH7  
74F18061280CFE8F83811F1830406M180210079  
F3CD07790781013A8F64FE0320172A808LE16  
350 \*CFD0CB300D4Y13EBN9501L77817H7109NF  
W066J4ACCP5D03602B81I8BC39AU7A38906D  
608792F3C4F9C9GNH7BBD18ECC30E122N3215H  
F33A070534F7TTE0718E1IG6966108D83BFC  
11GB210070606100CB82D10DP9P78P8083PP

次ページへ続く







```

260 TK-TK-: IFTKGOT06ELSECL3:Y=88:Y=80:
AS=GAME OVER:COLOR2:GOSUB300:GOSUB580:
ONED+1GOTO168,1760
270 X1=(RAND153+16:Y1=RAND240:RETURN
280 GOSUB840:FORI=0TO31:PUTSPRITE1,(0,21
7):NEXT:RETURN
290 GOSUB540:FORI=0TO8:COPY(X1,Y1+1)-(X1
+13,Y1+1)3TO(16,I+16+16):0:NEXT:FORI=0T
013:COPY(X1+16+16)-(I+16,144):0TO(I+16+1
6):0:NEXT:LINE(0,0)-(240,160),2,B:RETU
RN
300 FORI=0TO1:PSET(X+1,Y),0:TPSET:PRINT#
1,AS:NEXT:COLOR5:Y=Y+24:RETURN
310 PSET(X,Y),0:TPSET:FORI=1TOLEN(AS):PR
INT#1,MID(AS,I,1):J=65:GOSUB320:FORJ=0
TO108:NEXT:NEXT:Y=Y+20:RETURN
320 SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,10:SOUND
0,JAND255:SOUND1,J256:SOUND13,0:RETURN
330 S=STICK(0)ORSTICK(1):RETURN
340 S=STRIG(0)ORSTRIG(1):RETURN
350 S=STRIG(3)OR(PEEK(-1045)AND1)-1:RE
TURN
360 FORJ=0TO1:PUTSPRITEJ,(X(0),Y(0)-1),
A+J:NEXT:RETURN
370 X(0)=X:Y(0)=Y+1:GOSUB360:PUTSPRITE29
(X+10+X(A*24)+6,Y+9),1,62:RETURN
380 SETPAGE,3:FORI=0TO2:Y(I)=POINT(X1+14
,Y1+I+0+3)+16+16:(I)=POINT(X1+15,Y1+0+
3)+16+16:NEXT:FORI=0TO7:X=X+1+0+8:Y(I+
3)=POINT(X1,Y1+9)+16+16:(X+3)=POINT(X+
10)+16+16:FORI=0TO4:(X(I,J)=POINT(X1+Y
+11):NEXT:NEXT:GOTO400
390 SETPAGE,3:(X(I)=X+16+7:Y(I)=Y+16+16:
IF(3THENPSET(X1+14,Y1+0+3+I),Y:PSET(X1
+15,Y1+0+3+I),XELSEPSET(X1+1-3+0+8,Y1+9),
Y:PSET(X1+1-3+0+8,Y1+10),X
400 SETPAGE,0:RETURN
410 SETPAGE,3:FORI=1TO108:COPY(POINT(X1+X
(I)*16-1,Y1+Y(I)*16-1)+16+16,176)-STEP(1
5,15),0TO(X(I),Y(I)),0:
420 NEXT:GOTO400
430 FORI=1TO10:IF(3THENCOPY(J+16+48,176)
)-STEP(15,15),0TO(X(I),Y(J)):0:NEXTELSE
FK(J-3,0)=8GOTO42ELSECOPY(J+16+64,176)-
STEP(15,15),0TO(X(I),Y(J)):0:GOTO420
440 VDP(1)=VDP(1)OR64:RETURN
450 VDP(1)=VDP(1)AND191:RETURN
460 LINE(X,Y)-STEP(L*8-1,7),0,BF:RETURN
470 X=X+Y:Q2=L:L=20:GOSUB408:X=100:AS="L
EVEL"+STR$(16+1):COLOR14:GOTO500
480 A=USR9(0):PLAY"":RETURN
490 AS=USR4("FD9FCSE1D7"):RETURN
500 AS=USR4("FD9FC3DA06"):RETURN
510 COPY(0,80)-(-27,97),1TO(40,80),1:COPY
(0,104)-(-27,121),1,1TO(48,80+8),1:TPSET:
COPY(40,80)-(-67,97),1TO(114,120),0:RETU
RN
520 FORI=0TO13:LINE(0,I)-(255,I),0:FORJ
=0TO5:NEXT:NEXT:RETURN
530 DRAW"BM"+X,Y,C:SAU3G1R2F1R1L6F1R4
D1L4G2R1E1R1BR2R2D1R1BH4C15L1D1"
540 X=PEEK(8)GOTO300+1:Y=PEEK(8)GOTO301+1
:RETURN
550 COLOR=NEW:COLOR=(14,3,3,3):COLOR=(5,
1,1,7):RETURN
560 D=(D+1)AND3:COLOR=(4+1,1,4,D):COLOR=(
8,7-D,1,1):COLOR=(2,1,3,D+1):COLOR=(18,
4,D+4,D,1):COLOR=(13,6-D,2,D+5,0):D=RETU
RN
570 AS="":FORI=87H80R+86TO153:AS=AS+CHR
$(VPEEK(I)MOD26+65):NEXT:RETURN
580 FORJ=0TO1:GOSUB340:S=S-S(NEXT:FORJ=0
TO8:GOSUB340:NEXT:RETURN
590 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:R=FNA(R+1),FNA(R+2)
:NEXT:NEXT:A=(A+1)MOD9:RETURN
600 FORJ=J0TO5SET:1:NEXT:RETURN
610 ED=0:0:0:GOSUB50:GOSUB550:CLS:AS=U
R"(D30821108C34183440A945C0C7048543
642C7017084989C82209E48A98EA6SCC42C800
A86EA54565C26850A8BA4465686F66A96886
747690969B9AE62C296A49659826"
620 B=RND(1-20):FORI=0TO34:GOSUB540:IFXA
DITHENPSET(X,0):FORI=0TO34:GOSUB540:X=XAND254:
(X(8,0)-(88,6),1TO(X+4,Y-3),0:TPSET:N
XT:X=184:Y=82:AS="A N D":COLOR8:GOSUB3
0:X=48:Y=170:AS="START CR" EDIT:
OLOR13:GOSUB300:R=GR:RR=-1:C=0:CC=2:GOS
B440
640 GOSUB330:C=C+(S-7)AND11)-(S=3)ANDC=
:IF(C<C)C=24+C:Y=170:L=1:GOSUB
60:CC=C+S+24+C:Y=170:AS="+":COLOR2+
1=2:GOSUB300
650 X=RND(1)-247:Y=RND(1)-162:COPY(XAN
3)+16+96,0):STEP(8,6),1TO(80,0),1:COPY(
,Y)-(X+8,Y+6),0TO(0,80),1:TPSET:IFB68T
ENCOPY(0,80),(-8,60),1TO(X,Y),0:B=8+1
660 I=S:GOSUB350:R=R+(I=5)-(I=1))+(1-S)
9):IFR<0THENR=ELSESETF31THENR=31
670 GR=R:IFR<RRTHENR=120:Y=170:L=2:GOS
B460:AS=RIGHT$(STR$(R),2):COLOR10:(R
1)+2:GOSUB300:RR=R
680 IFPEEK(-1046)=253ANDPEEK(-1047)=238
NDPEEK(-1049)=191THEN01=-01:C1=C1+01+0
1-C1:SWAP1,C2:GR=0:GOTO106
690 GOSUB506:GOSUB340:IFS=8GOTO64ELSESE
C1GOTO760

```

```

700 IFRC=C1THEMTK=3;Q=Q1:GOSUB550:GOTO60
ELSEIF1=0GOTO6040
710 X=80:Y=182:BS="AAAAAA":AS="PASSWORD":
+BS:COLOR13:GOSUB830:J=0:L=1:J=USR3(0)
720 GOSUB330:J=(J-(S=7)+5-(S=3))MOD6:I=ASC(MID$(BS,J+1,1))-65:A=I:I=(I-S=25)-(S=1))MOD26:Y=152+J*8:Y=182:S=ASC(INKEY$+" "):IFS+64ANDS<91THEMIS=S-65:S=1ELSES=730 AS=CHRS(1+65):MID$(BS,J+1,1)=AS:J=(J+S)MOD6:IFA<>1THENGOSUB460:COLOR13:GOSUB300
740 X=152:LINE(X,189)-(199,189):0:LINE(X+J*8,189)-STEP(5),0,6:GOSUB560:GOSUB480:IFS=0GOTO702ELSESEGOSUB570:IFAS=B$THEMCI=R:RR=-1
750 X=80:Y=182:L=15:GOSUB460:GOTO6040
760 ED=1:GOSUB450:GOSUB550:CLS:GOSUB280:AS="":EDIT "":X=24:Y=16:COLOR8:GOSUB300:X=100:Y=48:FORJ=0TO4:A=S=MID$("ROUNDPLAY LOAD SAVE TITLE",J*5+1,5):GOSUB300:NEXT:GOSUB470:R=ER:RR=-1:Q=0:CC=1-I:Q=02:GOSUB440
770 A=USR3(0):GOSUB350:D=1-S*9:GOSUB330:R=R+(S=7)-(S=3)):D=R-R*(R/32)*((R-32)+(R/207)*(R-207)
780 ER=R:IFR<0RTHENY=48:X=140:L=4:GOSUB460:AS=STR$(R+1):GOSUB300:RR=R
790 IF(PEEK(-1045)AND$32)=0THENQ2=1-Q2:Q=02:GOSUB470
800 C=C+(S=1ANDQ)=1-(S=5ANDC<4):0:BF<>CCTHENX=00:LINE(X,48)-(X+7,191):0:IFC=X+62+48*AS="":COLOR9:GOSUB300:CC=C
810 GOSUB340:IFS=0GOTO770ELSEONC+16GOTO870,820,830,850,610
820 TK=1:GOTO605
830 X=48:Y=168:L=20:GOSUB460:AS=MID$("LOADSAVE",C*4+7-4) OK? (YES/NO):COLOR3=C+1:GOSUB300:D=1:D=0=2
840 GOSUB330:D=D+(S=7ANDD=1)-(S=3ANDD=0):IFD<>DTHENY=168:X=D*48+136:L=1:GOSUB460:X=D*48+136:AS="":COLOR9:GOSUB300:DD=D
850 GOSUB340:IFS=0GOTO840ELSEIFD=0THENSETPAGE,3:IFC=2THENBLAND"EDITDATA2.GRP",SELSEBSAVE"EDITDATA2.GRP",0,8,869FF,S
869 C=0:SETPAGE,3:GOSUB470:GOTO770
870 GOSUB270:GOSUB290:A=USR1(0):GOSUB440:X=21:FORI=0TO4:COPY(I+16,0)-STEP(15,15):I=I*(I+16+16,176):0:NEXT:Y=168:LINE(16,Y)-(239,Y+7):0,8,8F,AS="0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A C D":COLOR10:GOSUB300:GOSUB380
880 X=98:Y=176:AS="タ イ イ イ イ イ イ":GOSUB300:X=102:Y=184:AS="カ カ カ カ カ カ":GOSUB300:AS="1 2 3 4 5 6 7 8":X=122:Y=176:COLOR7:GOSUB300:GOSUB480:AS=STRINGS(2,255):STRINGS(63)=AS+STRINGS(12,192)+AS+AS+STRINGS(12,3)+AS:C=0:X=0:Y=CC=2
890 A=2-A:GOSUB580:D=6:GOSUB330:IFD=0THENX=X-(S=5ANDX=0)-(S+1)ANDS<5ANDX<13:Y=Y+(S=10RS=20RS=8)ANDY=0)-(S>3ANDS<7ANDY=8)ELSECC=C+(S=7ANDQ)=1-(S>3AND<13)
900 GOSUB340:AS=INKEY$:I=INSTR"0123456789ABCDEF":AS=IFI>1THEMCI=1ELSEIFAS=CHRS(24)GOTO760
910 PUTSPRITE29,(C*16+16,Y*16+15),17-CC,63:PUTSPRITE29,(C*16+16,175),CC,63:CC=(C-C+1)MOD14+2:GOSUB340:IFS=0GOTO890
920 GOSUB350:IFSGOTO760
930 IFC3THEMCOPI(0,16+16,176)-STEP(15,15),0TO(X*16+16,Y*16+16):0:SETPAGE,3:PSET(X+X,Y+Y+Y):C:SETPAGE,3:GOSUB300
940 IFC=5THENI=0:GOSUB390:GOTO890
950 IFC5THENGOSUB419:I=C-2:GOSUB390:GOTO1020
960 XX=X:YY=Y:GOSUB280:A=16-(X/7)+112:COPI(A,8,0)-(A+19,159),0TO(0,6):2:LINE(A,24)-(A+11,143):0,8,8F:FORI=0TO6:LINE(A+1,24-I)-(A+11+1,143+I),ASC(MID$("MCDPMDP",I+1,1))-65,8:NEXT:X=A+8:Y=32:AS="100+MID$(STR$(C-5),2)+ " 7-7-7":COLOR7
970 GOSUB300:Y=32:X=A+88:AS="7-1":COLOR7:GOSUB300:AS="!":COLOR7:Y=32:X=A+101:GOSUB300
980 X=A+24:Y=56:FORJ=0TO4:AS=MID$("74707470 70747074 70747074",J*6+1,6):FORI=4:GOSUB300:Y=8:Y=8:NEXT:X=X+48:Y=56:FORJ=0TO4:AS=STR$(K(C-6,J)-(J/0)):COLOR3:GOSUB300:Y=Y-8:NEXT:Q=0:D=0=1
990 GOSUB330:D=(D-(S=1)W4-(S=5))MOD5:IFC<>DTHENX=A+12:LINE(X,56)-(X+7,127):0,8,8F:D=0:D=Y*(D+16+56):AS="":COLOR9:GOSUB300:DD=K(C-6)+1:I=K:C=K+(S=7ANDK=0)-(S=3)ANDK<VAL(MID$("0615011515",D*0+1,2)):IF I<XKTHEM(A+72:Y=56+D+16:LINE(X+8,Y)-STEP(15,7):0,8,8F:AS=STR$(K-(D>0)):COLOR3:GOSUB300:K(C-6)=D=K
1010 GOSUB340:I=S:GOSUB350:IFS+1=0GOTO790ELSECOPI(0,0)-(127,159),2TO(A-8,0):0:A=0:SETPAGE,3:FORI=0TO4:J=C-6:PSET(X+Q*8,Y+J+1+1),K(J,I):NEXT:GOSUB400:GOSUB410:IFK(J,I)=0THENI=C-3:X=0:Y=0:GOSUB390:XX=Y:YY=ELSEC=XX:Y=YY:I=C-3:IFS=0THENGOSUB390
1020 GOSUB430:GOTO890
1030 STOPOFF AS="Break":GOTO1050
1040 AS="Error in "+STR$(ER):RESUME1050

```

[illegible]



# MSX版『ソーサリアン』発売記念 オリジナル・シナリオ・コンテスト

ORIGINAL SCENARIO CONTEST

後編

前号のつづきのコンテスト応募用紙を掲載。しめ切りは冬休み明けの1月13日だ。キミの力作を待っているぞ！

わーい、わいのシナリオコンテスト第2弾である。先月号と今月号さえ買っていれば、後はコピーさえとれば、何通でもシナリオを応募できるのである。なんつっても50万円である。この1等賞が読者のなかの1人には必ず当たるのである。プロは参加しないから、みんな初めてゲームを作るという点ではいっしょ。同じスタートラインなのである。今月は「記憶のラビリス」でも、シナリオの書き方(といえるほどのものではないが)を載せているので、参考にしてばんばん応募していただきたい。作り方は参考にならないかもしれないが、完成のさせ方は結構実感もっているのである。とにかく、完成させなくちゃ、何にもならないのだから。

応募用紙はゲームのシナリオという、形にしにくいものを一定の形にはめこもうとしているので、人によっては書きづらいかもしれない。要はシナリオの流れがわかればいいのだ。書いてみて、客観的に見て自分のイメージどおりのシナリオの流れがわかるかどうかポイントだ。

ま、いろいろ苦労もあるだろうが、それも生みの苦しみというやつで、何もないと何から何かを生み出すときの、誰もが味わう苦しみのだ。そこを突き抜けて作る喜びを味わっていただきたい。

## オリジナル・シナリオ・コンテスト応募要項

### ●賞と賞金

大賞(1名)50万円、佳作(3名)各15万円、参加賞(100名・応募者が多いときは抽選)「ソーサリアン」グッズ。その他TAKERU CLUB傑作賞(30名・TAKERU CLUBオリジナルテレホンカード)あり。

### ●応募

誰でも応募可能。「ソーサリアン」をやったことがなくても、「MSX・FAN」を買ったことがなくてもかまいません。ただし、応募用紙(コピー可)を使用してください。

### ●作品の内容

未発表のオリジナルのものにかぎります。ゲームはもちろんのこと小説やマンガなどすでに発売されているものはすべて除きます。

### ●しめ切り

1992年1月13日(当日の消印有効)

### ●発表

1992年4月8日発売予定のMファン5月情報号で。いまのところまだ未定ですが、できれば中間報告や応募者の方の作品名とお名前をできるだけ全員紹介したいと思います。

### ●応募にあたっての大事な注意点

①応募は1人いくつでもかまいません。ただし、1シナリオごとにまとめて、封筒から出してバラバラになっても大丈夫なようにしてください。

②応募用紙は先月号(11月情報号)と今月号(12月情報号)に2度に分けて掲載しています。その両方が必要です。ただし、先月「MSX・FAN」を買っていない人のための実費によるコピーサービスを行います(下欄参照)。また、このサービスはTAKERU CLUBでも行います。詳しくは、「TAKERU CLUBわあるど創刊号」(TAKERU CLUB会員に送付)で。

③応募用紙はかならずコピーして使用してください。用紙が裏表になっているものがあるので、片側しか使えない

ようになっています。あしからず。

④応募用紙は先月と今月で合計7種類になります。

<応募用紙一覧表>

11月情報号	<その1>表紙用
	<その2>アイテム
	<その3>シナリオ全図
	<その4>MAPデータ
12月情報号	<その5>NPCとモンスターのデータ
	<その6>登場人物のデータ
	<その7>ゲームをクリアするための最短ルート

### ●そのほか

①応募された原稿はいっさいお返しできませんので、必要な方はかならずコピーをとっておいてください。

②入賞した作品の著作権は徳間書店インターメディア株式に帰属するものとします。

③審査経過についてのお問い合わせには応じられません。

④TAKERU CLUB会員の人は、応募用紙<その1>に、必ず会員番号を記入のこと。記入のない場合は、TAKERU CLUB傑作賞の対象となりません。

### ●審査委員

加藤正幸氏(日本ファルコム株式会社代表取締役社長)／木屋善夫氏(日本ファルコム株式会社チーフプログラマー)／箕浦学氏(ブラザー工業株式会社新事業推進室マネージャー)／伊藤美登里氏(ファルコム株式会社代表取締役)／吉岡平氏(SF作家)／加藤久氏((有)パシオハウス代表取締役)／北根紀子(本誌編集長)

### ●シナリオの送り先

〒105東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部  
「オリジナル・シナリオ・コンテスト」係

### 応募用紙のコピーサービスについて

今回のコンテストには応募用紙(全部で7種類)での応募が原則です。したがって、Mファンの先月号(11月情報号)を買わなかった人、またなくしちゃった人など応募用紙がふそろい、という人のために有料でコピーサービスを行います。

住所、氏名を明記し、72円切手をはった返信用封筒を

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ソーサリアン」応募用紙(ほしい係)まで送ってください。ただし、返信用の封筒のないものや、不備のものはお送りできませんので、あらかじめご容赦ください。なお、この受け付けは、12月10日着までのものに限りさせていただきます。



# 応募用紙 <その5>

NPCと  
モンスターのデータ

## NPCのデータ

- NPCは1つのシナリオに1人しか登場させることができません。
- NPCは登場する4種族に限りません。動物やほかのものも可能です。

名前 (ひらがな、カタカナ にして11字以内)										イメージイラスト(全身像)																			
種族		ファイター・ウィザード・エルフ・ドワーフ・その他																											
性別		男・女・なし				年齢		歳												HP/MP (最大値)		/							
職業		登場シーン番号																											
知識		ハーブ・モンスター・トラップ・アイテム																											
STR		INT		PRT		MGR		VIT		DEX		KRM																	
どんなやつなのか、とシナリオ上での役割										仲間にできる条件																			
.....										.....																			
.....										.....																			
.....										.....																			
.....										.....																			
番号	装備品 (1には剣や杖、2にはヨロイや衣、3には盾や指輪、4) には身につけるその他のアイテムを書いてください)										種類	かかっている魔法 (かかってないときはナシと書いてください)										MP							
1																													
2																													
3																													
4																													

## モンスターのデータ

- 1本のシナリオに最高9種類まで登場させることができます。
- 2種類以上登場するときは、(上のNPCの部分はムダになりますが)複数コピーして使用してください。
- モンスターの属性とは、地/ゴブリンなどの人の形をしたものや動物系のもの、火/炎などから生まれたものや炎を武器とするもの、水/液体やゼリー状のものや水中で生活するもの、風/空を飛んだり、空気(風)を攻撃に使うもの、霊/靈魂や一度死んであの世で生活するものという意味です。

モンスターの 立場	ボス・ザコ	番号	名前 (ひらがな、カタカナ にして11文字以内)										イメージイラスト(全身像)																		
属性		地・火・水・風・雲										登場シーン番号																			
行動パターン図(どんな攻撃をしてくるのか、パターンごとにわかりやすく図で説明してください)																															
上の絵で説明しきれない内容を文章で表現してください																															
.....																															

応募用紙はこのままコピーしたのち、切り離して使用してください

キリライン





# 応募用紙 <その6>

## 登場人物のデータ

- 複数登場させる人は複数コピーをして使用してください。ただし、1シナリオ中にあまりたくさんの人物が登場するとキャラクタのデータが足りなくなります。ご注意ください。
- 登場人物は、登場するときかならず1人でなくてはなりません。なんとか軍団といった複数の人間のいるものは代表として1人しか表示できません。状況をよく考えて使用してください。

番号	名前 (ひらがな、カタカナ にして11文字以内)												初登場 シーン番号
性別	男・女・その他	年齢	歳	職業	イメージイラスト(全身像)								
どんなやつなのか、とシナリオ上での役割													
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>													

番号	名前 (ひらがな、カタカナ にして11文字以内)												初登場 シーン番号
性別	男・女・その他	年齢	歳	職業	イメージイラスト(全身像)								
どんなやつなのか、とシナリオ上での役割													
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>													

番号	名前 (ひらがな、カタカナ にして11文字以内)												初登場 シーン番号
性別	男・女・その他	年齢	歳	職業	イメージイラスト(全身像)								
どんなやつなのか、とシナリオ上での役割													
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>													

番号	名前 (ひらがな、カタカナ にして11文字以内)												初登場 シーン番号
性別	男・女・その他	年齢	歳	職業	イメージイラスト(全身像)								
どんなやつなのか、とシナリオ上での役割													
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>													

応募用紙はこのままコピーしたのち、切り離して使用してください

キリトリ線





## ゲームをクリアする ための最短ルート

シーン番号	どんな行動をとるか(起こるのか)
00	シーン08へ行く
08	妖精に会う
08	シーン12へ行く

[illegible]

応募用紙はこのままコピーしたのち、切り離して使用してください

△キリトリ線△





## ゲーム制作講座

講師 飯島健男

第18回

今回は前回のつづきで操作性について。  
この話を始めたらどんなに時間があっても足りない。ゲーム制作にとって操作性

とはそれくらい大事なもののなのだ。そこで今回はなかでも目につきやすいコマンドに関してチェックをしてみようと思う。

# コマンドに始まり コマンドに終わる

まず、コマンドの定義。コマンドって何? と聞かれたら、キミは答えられるだろうか。英和辞典を調べてみると、命令とか号令なんて意味。よく戦争映画で耳にするコマンドとはまったく違う言葉。こっちは特別攻撃隊員でCOMMANDOと書く。今回話題にするのは、COMMANDのほうだ。

つぎに、『わかりやすいコンピュータ用語辞典(ナツメ社)』を調べてみた。これならわかりやすく書いてあるでしょ。調べてみると、ありました。コマンドとは、「オペレータがそのたびにコンピュータからのメッセージを確認しながら端末装置を使って入力していく命令のこと」と記されていた。もちろん、コンピュータという全般的な意味では、この説明でもいいんだろうけど、ふつうの人にははたしてわかりやすい説明なんだろうか。ゲームだけに限ってとらえるならば、これはちょっと違うものになるだろう。

まず、端末装置なんかないし、しいていうならば、ジョイパッドかマウスのことかな。オペレータというのはプレイヤーということになるかな。コンピュータからのメッセージの確認というのは、ゲーム中のメッセージを読むということか。まあ、無理すれば当てはまるけれど、たんにこじつけているだけみたいでむなしい気もする。

そこで、ゲーム専用、コマンドという意味を考えてみた。

ゲームに対していうコマンドとは「ゲームを進めていくうえで、プレイヤーがその世界に与える命令を出すこと」と、なるかな。こうして考えるとどんなゲームでもコマンドが必要になるのはいうまでもないことだよな。だからこそ、コマンドが操作性のうえでもすごく大事になるんだ。そして、このコマンドと切っても切り離せないのが、入力方法。命令を出すためには、な



んらかのキー入力をしなければならぬ。その命令の出し方=入力の仕方、操作性がいいか悪いかははっきりする。

さらに、ゲーム中数多くの命令や、いろいろなタイプの命令を出さなければならない場合、このコマンドと入力方法の関係はさらに密接になってくる。

たとえば、シューティング・ゲームを考えてみよう。自機が上下左右に動き、前方から弾をピュンピュン発射するとする。この場合、方向選択入力と、弾の発射判定があればいい。これに地上攻撃用の爆弾がくわわると、さらに爆弾の発射判定がくわわると、これをもう一歩進化させると、オプションを取ることにより、パワーアップ選択が可能となる。こうして、コマンド

は進化していくわけだ。

こうやって考えていると、コマンドの進化は、そのままゲームの進化につながっているのがわかる。ゲームが複雑になるといっても、ゲームの革命的な発展は、そのままコマンドに活かされるわけだ。だから、新しいタイプのゲームは、コマンドの出来がどうかを見れば、一発でわかるわけ。どんなに制作者がニュータイプのゲームだといいはっても、コマンドに新しさが感じられなければ、それはニュータイプではないと、ある意味ではいえてしまうのだ。極端な話のようだけど、RPGとか、AVGなんかのジャンルのなかだけでゲームを1つ1つみてみるといっていることがおのずとわかってもらえると思う。

だから、いちばん地味に見えるコマンドの部分をおろそかにしてほんとうにいいゲームを作ることとは不可能に近いともいえる。最近では、やれ、シナリオがどうの、グラフィックがどうの、音楽がどうのと、そういったものにとらわれ過ぎて、本来のゲームのおもしろさが損なわれているといわれる。この答えは、そのへんにあるんじゃないのかな。確かに見た目も大事だが、見た目以上にゲームの基本を考えてみよう。何も奇抜なだけや、規模が大きいだけがゲームではないのだから。ゲームの基本は、コマンド作りでありだ。

さて、さっきもゲームが複雑になればなるほど、コマンド操

作も複雑になることは書いた。もちろん進行方向は上下左右、ボタンを押せば弾が出る、という程度のシューティング・ゲームだったら、何も詳しく説明することはないだろう。しかし、最近流行のゲームはどれもコマンド操作が複雑なものばかり。というよりコマンド操作が複雑になっていけばいくほど流行のジャンルになっているという傾向が強いのではないだろうか。

もちろん、単発のパズル・ゲームが大穴でビッグヒットになることがあっても、全体的な流れは違う。ちょっとまえから振り返ってみると、AVGからRPG、RPGからシミュレーションといった具合に、人気ジャンルは時代の流れとともに変化している。それらのゲームは、明らかにコマンドが複雑になってきているよね。

この傾向が、最近のゲームはむずかしすぎるとか、もっとかんたんなゲームがいいとかいわれているのだが、これは今後もつづいていくとボクは思う。新しいジャンルとなるゲームは、やはりコマンドが複雑になったゲームではないのだろうか。そして、その合間にちょっとした息抜きとしてかんたんなゲームがはやりたりするんじゃないだろうか。だから、これからゲーム・デザイナーを目指す人たちは、コマンドからくる操作性をより追求すべきだと思うぞ。

ここで、1つ注意したいのは、コマンドが複雑になるというこ

今月の驚きはなんといっても、この企画書につけるといっても過言ではない。なんと、タイトルが「俺が飯島健男だ!」というシロモノ。おまけに内容がソフトハウスを起こしてしょうずに運営していくというまじめなシミュレーションだ。しかも、もっと驚いたのは、設定があまりにもリアル。社員の募集や採用などの人事から、ゲームの企画やチーム分けにいたるまで、まるで見てきたように書かれているのだ。激動で社員の愛社精神が上がり、低いと社員が分離や独立する、などの事態が起こると





## RPGのコマンドを試してみたら……

図A

1度にコマンドが見られるのはいいが、選ぶのが大変

話す  
状態を見る  
アイテムを見る  
武器を見る  
防具を見る  
あたりを調べる  
ドアを開ける  
宝箱を開ける  
アイテムを使う  
武器を使う  
魔法を使う  
アイテムを装備する  
武器を装備する  
防具を装備する  
}

といった具合につづく

図B

ていねい過ぎて似たコマンドが並んでいる。初めての人が陥りやすい方式

話す  
見る  
ステータス 誰の 何を  
魔法 誰の 何を  
アイテム 誰の 何を  
武器 誰の 何を  
防具 誰の 何を  
あたり どこを  
調べる  
アイテム 誰の 何を  
武器 誰の 何を  
防具 誰の 何を  
あたり どこを  
使う  
魔法 誰の 何を 誰へ  
アイテム 誰の 何を 誰へ  
武器 誰の 何を 誰へ  
防具 誰の 何を 誰へ  
装備  
アイテム 誰の 何を 誰が  
武器 誰の 何を 誰が  
防具 誰の 何を 誰が  
捨てる  
アイテム 誰の 何を  
武器 誰の 何を  
防具 誰の 何を  
}

といった具合につづく

図C

きれいにまとまっているようだが、間違えたコマンドを選ぶと戻るのが大変

話す  
見る  
誰の 持ち物  
アイテム どれを 使う 誰に  
装備する 誰に  
捨てる 誰に  
武器 どれを 使う 誰に  
装備する 誰に  
捨てる 誰に  
防具 どれを 使う 誰に  
装備する 誰に  
捨てる 誰に  
ステータス  
魔法 どれを 使う 誰に  
あたり  
ドア 開ける 誰が  
宝箱 開ける 誰が  
調べる  
}

といった具合につづく

とは、操作性が悪いということではないということ。最近のコマンド複雑化ゲームを見ても、決して操作性は悪くない。むしろいいくらいだ。「シムシティ」や「ポピュラス」、「A.I.I.A列車で行こう」(ゴメン、どれもMSXにはなっていないな)などは、どれもコマンドが複雑だ。けれど、操作性が悪かったら、あそこまでヒットしただろうか。複雑なコマンドのゲームをプレイしやすくするには、かんたんな入力方法と処理に細心の注意を払わなければならないというお手本だね。

と、ずいぶん長い前振りだな。だけど、それぐらいコマンドに関しては、ゲームを作ろうと意図を払ってほしいんだ。みんなシナリオの書き方がわからないというけれど、わからないのは、このコマンドの部分じゃないのかな。送られてくるシナリオを見ても、ストーリーや世界設定は非常によくねられているし、システムに関しても、あの手この手でいろいろおもしろさを出そうとしている。そういった点を考えれば、プロもシロウトもあんまり大差ないと感じてしまうほどだ。

だけど、いろいろなシナリオを読ませてもらっても、このコ

マンドに関して書かれているものは皆無に近い。もちろん、どんなコマンドがあるとか、これこれこういうコマンドはこうやって使うとか、そういった説明はしっかりしてある。しかし、どのコマンドがどういう順番に並んでいるのか、どのコマンドを選択するとつぎにどういうコマンドが現れているのか、そういった実際の操作方法に関わってくる部分は、けっこうお座なりにされているように感じられる。みんなの書くシナリオは、非常に出来のいいシナリオが多いんだけど、ゲームにはなりにくいシナリオなんだ。

実際にゲームを作るというのは、どうすればゲームが動くのか、最後の最後までデザインしなければ動かないものだ。こんな感じにしておくとか、このへんは適当でいいとか、そういった部分は一切許されない。だから、シナリオを書くというのは大変な作業だし、誰にでもできるというものではない。

そこで、コマンドに関する入力方法のおおまかな図を作ってみた。これらは、RPGで使用するコマンド・テーブルだと思ってもらえばいい。これを元に、コマンドに関する操作性のなんたるかを考えてもらいたい。

まず、図A。1度にすべてのコマンドの処理を行える方式。しかし、こんなのをキミを見たことあるかな。いちいちウィンドウを開くたびに、これだけのコマンドが表示されたら、たまったものじゃない。そのたびにウィンドウがスクロールしてしまう。

それでは図B。これまた大変。このパターンは、初めてゲームを作ろうとする人が陥りやすいものだ。一見細かく分かれているが、同じようなコマンドが多くとってとても不便。結果的には、どのコマンドを使用しても処理が同じになるため、効率も悪い。ゲームも初期の頃、特にゲーム機のRPGの始まった頃には、これに近い傾向が見られた。試行錯誤しながら作っていくと、図Bほどひどくなくても、これに近いものを1度は作ってしま

うものだ。

最後に図C。これは1度に把握できるコマンド数は少なく便利なのだが、最終目的のコマンドに行き着くまでが大変。しかもコマンドが違えば悲慘。いちいちウィンドウを逆戻りして探さなければならない。それこそ、ウィンドウは複雑怪奇な迷路と化し、コマンド探しゲームになってしまうのである。もちろん、これがいい例であるわけがないのはわかっていると思う。

ここに上げた3つの例は、すべて悪い例だ。今回はあえていい例は載せない。というより、いい例というのは、実際にユーザーがプレイして気にならないものであって、ただ1つの方法があるだけ、というものではないのだ。みんなも、さっきのような悪い例にならないように、試行錯誤しながらコマンドに関して考えてもらいたい。

次回も、引きつづき操作性に関して。今度は、キー操作から見る操作性を考えてみよう。さらに、よりスムーズに操作できるオートシステムにもふれておきたい。最近、複雑なゲームほどこのオートシステムが装備されているのが当たり前になっているからな。うーん、なんてトレンドなんだろう。というわけで、また来月をお楽しみにね!

## 次回の お 題

ころなんてドキッとさせるなあ。それに、会議で士気を高めつつ、場合によっては開発の打ち切りもいたしかたない、なんていうところはとても高校生とは思えない。もしかして、実際にソフトハウスをやっているのじゃないだろうか。ほんとうにウソみたいだ。と、みんなにこういってもあまりわからないかもしれないけど、とにかくすごいと思うのだ。この企画書を書いた埼玉県の山川元くんは、もしかして、毎日バンドラボックスのことをのぞいているのかも。いつの間に……!! えっ、そんなばかな!

★「ゲーム制作講座」への投稿募集中 / 応募要項の詳細は81ページ





FM 音樂節

楽評：よっちゃん



## ©松村弘和

■千葉県 松村弘和(14歳)

●オリジナル

```

10 '<<< The Labyrinth Of Devil >>>'
20 '
30 '      << 畜まの めいそう >>
40 '1991/9/15 まつる ひろかず'
50 '
60 CLEAR0000:CALLMUSIC(1,0,1,2,1,1,1)
70 DIM A$(15)
80 '<<<< 063 SET >>>>'
90 FOR I=0 TO 15
100 READ AS:A$(I)=VAL("&H"+A$)
110 NEXT I
120 CALLVOICE COPY (A$,063)
130 DATA 0000,0000,0000,0000,0
140 DATA 0035,000E,0000,0
150 DATA 0F71,01F0,0000,0
160 DATA 0071,0470,0000,0
170 '
180 '<<<< VOICE SET >>>>'
190 CALLVOICE(063,014,033,00,00,03):DEFS
TR A-T:SOUND 7,49:SOUND 6,16
200 '
210 '<<<< T >>>>'
220 '
230 '<<<< A >>>>'
240 A0="V15 0V112 LB 04"
250 A1="R8DADGFED&D2DFGA-&A-1&A-1"
260 A2="R8DADGFED&D2DFGA-1A1"
270 A3="B-RBFR8D<B-R8>B-R8AB->CR8<GR8EFE
D1D02."<
280 A4="B-RBFR8D<B-R8>B-R8AB->CR8C<D8EFE
D1D04.<FED"
290 A5="R8R2FEDR8R2FEDR8>D<A>CD<R8A><C>A
>CDR8<FED"
300 A6="R8R2FEDR8R2>EDC<1.<C<<<A>GFE"
310 A7="B-RBFR8D<B-R8>B-R8AB->CR8C<D8EFE
D1D04.<FGA"
320 A8="B-R8-AB-AB-AGAR8AGAGFFR8B-AB-AB->CR
8R8C<C2.<"

```

3180 A9="B-AB-AB">CDFRBER8DR8FEDC+4.D4.E4.  
G4G+A<<A>CC">  
320 '<<<< B >>>>  
330 B0="V15 0V189 L8 03 Q7"  
340 B1="DD>D<D<A>CFD4DDDFED<B-B>-B-4<B-B>-  
Y<-B<-4<-B>->B<-B-B>->CC">  
350 B2="DD>D<D<A>CFD4DDDFED<B-B>-B-4<B-B>-  
Y<-B<-4A>A<AAA>C<B">  
360 B3="B-B>-B<-B-B>-B<-B>-B<-B-4B>-B<-C4C>C<  
CDD>D<D<GA>CD4D>D<C><C<B<B">  
370 B4="B-B>-B<-B-B>-B<-B>-B<-B-4B>-B<-C4C>C<  
CDD>D<D<GA>CD4D>D<C>D<C<AB-B">  
380 B5="R8B-B>-B>-B<-B>->CR8CCC>C<CCDR8  
DD>><A>CC<DD>D>D<D<C<B">  
390 B6="R8B-B>-B>-B<-B>->CR8CCC>C<C<BB-A  
A>A<AAA>A<A4A>A<AB>BC>C<C">  
400 B7="B-B>-B<-B-B>-B>-B<-B-4B>-B<-C4C>C<  
CDD>D<D<GA>CD4D>D<D>D<C<C<B">  
410 B8="B-B>-B<-B-B>-B>->CC+D4D>D<DDCC<B-B>-  
Y<-B<-B-B>-B<-C4C>C<CC>C<C<B<B">  
420 B9="B-B>-B<-B-B>-B>->CC+D4D>D<DCC>C<C<B-  
B>-B<-C<-AA>A<AG+G>G+G<G+AA>A<A>">  
430 '<<<< C >>>>  
440 C8="V15 L8'06"  
450 C1="0V95 R4D4CD4C32C+32D.DC<A>CD4D4D  
C<A>CD4D4D<C>A532F16.E32F16.EE">  
460 C2="R4D4CD4C32C+32D.DC<A>CD4D4DC<A>C  
CC<D<AA>C<DED<C<A">  
470 C3="B-B-A-F-A-B-4B-4B-A-AG32G+32A.A>CC+  
DDC<A>CD4D4DCC<A>CC<C<D">  
480 C4="B-B-A-F-A-B-4B-4B-A-AG32G+32A.A>CC+  
DDC<A>CC<D4DCC<A>DDC<B<B">  
490 C5="0V185 Q7R8L1606B-B-R16B-R16B-Q8  
B-4Q7<Q8B-B>-C8R880>CCR16CR16QC8Q4Q7<Q8  
C8D8R880>>DDR16DR16DQ8D4Q7<Q8C8D8R880>  
+DDDD8R8L8DDCQ7<L16">  
500 C6="R8B-B-R16B-R16B-Q8B-Q4Q7<Q8B-B>-C  
8R880>CCR16CR16CR16C880CC<B-AQ7<L16R8AAR16A  
R16AQ8A4Q7<Q8C8G8A8R80>>AAAAA8R8<Q8B8  
AAB>C">  
510 C7="B-B-A-F-A-B-4B-4B-A-AG32G+32A.A>CC+  
DDC<A>CC<D4DCC<A>DDC<B<B">  
520 C8="B-AB-AB>-Y<C+D4DCC<A>CC<C<D<B-AB-AB-  
-B-B>C4C<B-GB-B-B<C">  
530 C9="B-AB-AB>-Y<C+D4DCC4DCCD<C+C+DDDE  
EDDDC<A>CC">  
540 '<<<< D >>>>  
550 D0="V15 L8'05"  
560 D1="0V92 R4A4GA4G32G+32A.AGEGA4A4AGE  
GA4A4AGEB32<C16.C32C<C16.<B-B">  
570 D2="R4A4GA4G32G+32A.AGEGA4A4AGEGGG+A  
EEGG+AGFE">  
580 D3="GGDFG4G4GFD32D+32E.EGG+AAGEGA4A  
4AGEGGG+A">  
590 D4="GGDFG4G4GFD32D+32E.EGG+AAGEGGG+A  
A4AGEAGF">  
600 D5="0V102 Q7>R8L1606FFR16FR16Q8F4Q7R4.  
GGR16GR16GQ8G4Q7R4.AAR16AR16AQ8A4Q7R4.  
AAAD08R8L8AAG4Q7L16">  
610 D6="R8FFR16FR16Q8F4Q7R4.GGR16GR16L  
Q8G8GFDQ7L16R8EER16ER16EQ8E4Q7R4.EEEL8R  
B Q8B8'EEGA">  
620 D7="GGDFG4G4GFD32D+32E.EGG+AAGEGGG+A  
A4AGEGFE">  
630 D8="GF+GF+GGG+A4AGEGGG+AGF+GF+GGGG4G  
F<B>->DDDE">  
640 D9="GF+GF+GGAA4AGA4AGAAAB-B-B-B-B-B-  
-B-B-B-B-A<C>CC">  
650 '<<<< E >>>>  
660 F0="V15 0V189 05 L8"

[illegible]

はあ～い、Orgでえ～す。とつぜん、このノーツ・ノーツの担当にされちゃいました。新担当者の抱負としてはプログラムの注目の部分にスポットライトをあてるコーナーにしたいです。けど今月はオーソドックスなプロ

グラムが多かったので、いつもの作者のコメントと、FM音源初心者Orcの公開質問でいってみます。

松村弘和「全チャンネルを使いきって」

みました。休んでいるチャンネルがい  
てはかわいそうでしょう？」  
その結果プログラムもちょっと長めに  
なったけど、ディスクに収録されてい  
るので安心ですね。







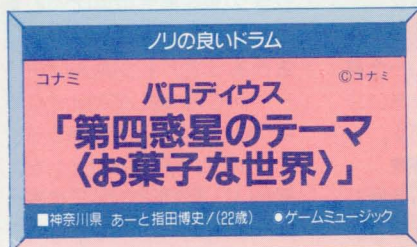




```

250 C2="C4R4R4<G4>C4R4<B-4>R4R4<F4B-4R4>
":C2=C2+C2
260 C3="04L4Q4D<G>C<G>":C3=C3+C3
270 C4=C3+C3
280 CX="05<F+BE>C+":C6=CX+CX+CX+CX
290 C7=CX+CX+CX+DD<G16>F16B16F16B8R8"
300 GOSUB 410
310
320 PLAY#2,A0,B0,C0,D0
330 PLAY#2,A1,B1,C1
340 PLAY#2,A2,B2,C2
350 PLAY#2,A3,B3,C3,D3
360 PLAY#2,A4,B4,C4,D4
370 PLAY#2,A5,B4,C4,D4
380 PLAY#2,A6,B6,C6,D4
390 PLAY#2,A7,B7,C7,D7
400 GOTO 360
410 D0="L4S1M000"
420 DX="M200CM4000C":D3=DX+DX+DX+DX:D4=D
3+D3
430 DT=D3+DX+DX+M4000CCR16C8C16C8R8"
440 RETURN

```



原曲は、パロディウスというよりはダブル  
ザークというべきでしょうが、「この世界は寺  
内タケシ(今でも現役のエレキ・ギターのオー  
ソリティ)に近い」という発言もありました。  
リストの長さはさほど長くないけれど内容は  
豊富。指田くんは、以前投稿していたものを  
改良して送ってくれて、ついに採用の運びと  
なりました。テンポが速いので、部分的に少  
しリズムがこけちゃうところがあるものの、  
ノリの良いドラムはカッコイイ。

```

100 'パロディウス 4メロ - お菓子な世界 - (C) KONAMI
110 CLEAR 2800:CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
120 DEFSTR A-J,T
130 SOUND6,0 :SOUND7,&B00001001
140 '//////// FM A PART
150 A0$="038 05 L8 V7 E2F+4G4 F4.E8E2"
160 A1$="ERBL16<GB>EGL8B4<B.B16> L16EE8F
F+8GG8AA8GF+ED<EE8F+F+8GG8AA8GF+EG32G32
"
170 A3$="ERBL16<GB>EGL8B4<B.B16> L16EE8F
F+8GG8AA8GF+ED<EE8F+F+8GG8AA8GF+EG32G32
"
180 A4$="04L32C16.E G16GG A16GA-G16GG L
16<CBAG L32GF+FD16GG"
190 A5$="C16.EG16GG D16BBB16BBA8>D8<GB.G
6"
200 A7$="C16.EG16GG F+16.A>C16CD E4D4"
210 A8$="L16 C4.GG "
220 A9$="G4.GGG4.GG "
230 AA$="GF+FEDE<BAG4033V10Y16,2Y32,230W
32Y16,244Y32,220W32Y16,2300W32Y16,2170W3
2Y16,2050W32Y16,1940W32Y16,1820W32Y16,17
20W32"
240 '//////// FM B PART
250 B0$="038 04 L8 V7 B2>D4E4 C4.CC2"
260 B1$="<BRBL16<B>EGL8A4F+.A16 B2<L16A
B>DEF+ED4A"
270 B3$="<BRBL16EGB>EL8F+4<F+.F+16 L16BB
B>DDBEE8EE8ED<BA<BB8>DDBEE8EE8ED<B>E32E3
2"
280 B4$="03L32A16.>CE16EE D16DE-D16DD L1
6GGEE L32DDDDCB16>DD"

```

### ■■■シャロムのBGM

MR.NORA「ポイント」はリストが短  
いこと(REM文2分の1画面、演奏2  
分の1画面)、そして@19の音(ウィ  
ャーオオオという音)ですか  
ところで、この曲は最初に王様にお

ときに流れるBGMだそうです。曲名  
はコナミさんに問い合わせてもわか  
らなかったで「BGM」としました。

### ●●●Orcからの質問

常連のみなさんが、よく使われる、  
POKE&HFA3C、数字のよう

な命令がありますよね。デチューンと  
いうことですが、それがどういう作用  
をするのか音源初心者のOrcにはわ  
からないのです。  
そこでこのBAS I Cの命令の意味が  
わかる人、詳しく教えてほしいのです。

```

840 HX$="BB8B BB8B BB32B16.B32B16.BR8"
850 H1$=H$+HX$:H3$=H$+HX$+HX$
860 H4$="L8 BB8B BB8B L16"
870 H5$="L8 BB8B L16"
880 H6$="BB8BB88B BB8BB88B"
890 H8$="BB8BB8.B32B32"
900 H9$="R16BB8BB88 BB8BB88B"
910 HA$="R16B4B4BB8.L32BB8BB88B"
920 T="T115":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
930 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,F0$,G0$,H0$
940 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,F1$,G1$,H1$
950 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,F0$,G0$,H0$
960 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,F3$,G3$,H3$
970
980 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,F4$,G4$,H4$
990 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,F5$,G5$,H5$
1000 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,F4$,G4$,H4$
1010 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D7$,F7$,G7$,H7$
1020 PLAY#2,A8$,B8$,C8$,D8$,F8$,G8$,H8$
1030 PLAY#2,A9$,B9$,C9$,D9$,F9$,G9$,H9$
1040 PLAY#2,AA$,BA$,CA$,DA$,FA$,GA$,HA$
1050 GOTO 930
1060 'By H.Sashida 91/07/27

```



プログラムは短いけれど、非常にセンスの  
優れていたのがMR.NORAクンのこの作品。  
低音のほうでグルグルと鳴っている音がサス  
ベンス感を盛り上げます。自分の耳でメロデ  
ィーを取り、あとは適当に伴奏を付けたそう  
なんだけど、ツボを的確に押さえています。  
短いプログラムで、音響効果に集中するとい  
うやりかたは、打ちこみの作業全体を考  
えたいへん効率的です。こういった投稿も増  
えると嬉しい。

```

10 '
20 '
30 ' 1990 Programed by MR.NORA
40 '
50 '
60 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
70 CLEAR 1000
80 TS="T110"
90 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
100
110 A1$="03V150V96"
120 B1$="012V1203L8G1&G1"
130 C1$="012V1503L1F+&F+"
140 D1$="033V1203L1F&F"
150 E1$="062V1004L1C"
160 R1$="V15CB1"
170
180 AS$="Q50V112L8CD-0V72CD-0V48CD-0V16CD
-":A2$="Q80V9605L4CD-0F+2>CD-0F+2">+AS$
190 B2$="Q80V960CCD-CCCD-CD-CCCD-CCCD-CD
->"+AS$+<
200 C2$="R1R1.">+AS$
210 D2$="C8C4C8C4C1"
220 E2$="C1RC1RC3"
230 R2$="V15B4B4B4B4B4B4B4B4B4V10B4V
5B4V1B4"
240
250 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,R1$
260 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,R2$
270 PLAY#2,C2$,B2$,C2$,D2$,E2$,R2$
280 GOTO 260

```



③  
二声の不思議

## ブルガリアの合唱

## †ブルガリアの合唱について

ブルガリアの女性合唱、具体的にはフィリップ・クーテフ合唱団は、東欧が自由化される前あたりにずいぶん話題になって(きっかけはイギリスのニューウェーブのレーベルがCDを作り、それが日本のCMに使われたことだったのですが)2度来日もしました。当時は、クラシックの発声とは異なる地声のコーラス(民謡の歌い方に近い)が論議的で、その後近年に至るまでのワールド・ミュージックの流行の先駆けにもなったのですが、ハーモニーという点から考えると、気持ち良い和声の一つの源流を明確に示しているの、前回のトッド・ラングレンの話の続きとして(ジャンルの飛び方はすごいけど)取り上げてみることにしました。

## †今月のプログラム

硬い話はともかくまずは下のプログラムを聴いてみてください。付録ディスクに「MOTHER.FMZ」というファイルが入っています。ちょっと不思議で美しい二声のメロディーが響きます。何回も繰り返されるのを聞いているうちに、だんだん気

持ち良くなってくる。

もとはブルガリアの民謡で、

1. ソロ
  2. 2人で二声のコーラス
  3. 数人で上のメロディをユニゾン・コーラス
  4. 全員で二声のコーラス
- という4つの構成を何回か繰り返して歌います。ソロ+全員という普通の民謡のかけあいコーラスの発展した形態です。

## †ブルガリアの合唱の特徴

では、このプログラムを例にとりながら、ブルガリアの合唱の特徴を説明していくことにしましょう。まず、女性だけのコーラスなので音域はさほど広がらず、クラシックのように各パートがはっきりとわかれてはいません。2段の譜面で上のパートは常に繰り返される主旋律ですが、下のパートは始めと終わりが主旋律と同じで、そのあと主旋律より少し低い音域を流れていきます。普通のクラシックやポップスのコーラスでは、主旋律と3度(ドに対するミの音)や5度(ドに対するソの音)の関係を保ちながら、ほぼメロディと同じリズム形で進むことが多いのですが、ブルガリアの合唱

では2つのパートの音の離れ具合はきっちりと固定されたものではなく、3度、5度、オクターブ下などを揺れ動いていきます。

クラシックのオーケストレーション(管弦楽法)の中で似た考え方を探すと、対位法という技法があって、1つのメロディー・ラインに対して対比となるように、例えば上昇するラインに対しては下降するラインを、細かいリズム形に対しては長い音符を、といったやりかたで2つ以上のメロディー・ラインをつないでいくものがあります。もっとも代表的で美しいのは、バッハのオルガン曲でしょう。これはクラシック音楽の中では当然学習すべき基本の1つなのですが、単なる和声法とちがってそれぞれのラインの配分などはきれいに仕上げるのが難しい項目でもあります。ポピュラー音楽の中でも、ビートルズのベース・ラインなどには、ロックンロールの範囲を超えた対位法的傾向があります。今回のブルガリア合唱は、対位法というほどの明確なものではありませんが、むしろクラシック音楽の源とも思えるような、民謡的な節回しと効果的なコーラスの見事な組み合わせになっています。

## †コード・ネームの弱点

ポップスでは、現在小節単位の和声を限定するコード・ネームが主に用いられていて、ベース・ラインや伴奏パートは、メロディと組み合わせるよりは、安易にコード・ネームで決められがちなのですが、ブルガリアの合唱のように役割を限定せずにそれぞれのラインを組み合わせさせていくほうが少しの材料でいきいきとした音楽になるぞ、と良かったわけですね。

お母さん、お願い ブルガリア民謡



■試聴用サンプルプログラム MOTHER.FMZ

```
10 CLEAR 500:CALL MUSIC(0,0,1,1)
20 A$="03605L4T120V15A>CE2G8E8EE8D8D8C8C
8<A.A>CDE12D12C12EE8C8C8<A8AA2"
30 B$="03605L4T120V15AA>C2<EGFEAA8G8FF8E
8DECFGAA2"
40 PLAY#2,A$
50 PLAY#2,A$,B$
60 GOTO 40
```



# 8月期整理分(11月情報号採用対象分より)

## ファンタム

●北海道  
ボクは忍者 他①/佐藤貴行  
KING OF SLIME 他①/風摩謙士  
バットの魔術師 他①/橋爪健二  
●青森県  
究極スズリ 橋山真太  
Lost balance 他①/林利雄  
地球を守れ 他①/橋爪健二  
SHOT YOU 他①/五戸康一  
国道4号線 他①/奥大亮  
上野気流バスケットボール/村林恒  
TWELVE HEROES/五十嵐良雄  
●宮城県  
PIPE WAY 佐藤貴行  
グリコマンの逆襲 他①/三浦伸之  
POKERIS/阿部俊一郎  
●秋田県  
オルガン/鈴木隆行  
●山形県  
Lead-Rubber-Plastic-BALL/高橋剛  
RECEIVE 他①/小松健彦  
GE/尾形純  
●茨城県  
フルーツ大好き/高山達也  
SNAKE MANSION/半田繁幸  
エビキュリアン/酒出智之  
●栃木県  
SUNDIVE/沼尾弘志  
TWENTY-ONE 他①/星野幸三  
THE TOWER OF ANGEL/小宮根正男  
●群馬県  
33 他①/坂本幸幸  
スーパーアライブハード/岡部光生  
●埼玉県  
菓子光線 他①/丸林孝通  
S-リアルファット/機龍君夫  
物語メーカ/関口敏之  
FLOPPY 他①/茂木章  
BARI/小宮根正男  
●千葉県  
WHERE'S 他①/川崎有亮  
ホルモン魔屋テッチャー 他①/時田茂幸  
THE MAZE 他①/浅井有史  
●東京都  
ボール飛ばし/高木浩之  
RGBY 山田英征  
ドット・ジップ 他①/石神健  
DANGEROUS 岸田航  
ばったん/後藤剛也  
GET/伊藤直輝  
となりの英語とながいの/米山裕  
STAR 田辺英和  
BAKUGEKI 他①/木村徹  
POWERFUL FIGHT/前原正典  
Dynamite DICE 他①/後藤清隆  
いんていーんず 他①/後藤清隆  
Marchen 他①/藤田健  
HIQUIRE 他①/藤田健  
SEARCH LIGHT/白石正史  
●神奈川県  
OUT IN OUT/今村啓示郎  
HYPER JUMPING PRO MSX 他①/鈴木朝夫  
おちうー// 他①/吉田泰之  
F1 RACE 他①/谷田田志郎  
HYPER-レリック/ 他①/杉本健一  
THE DEPTH/富田勲  
オ・ルー・ジュへの挑戦/大川原宏志  
MSX-MUSIC BGM SYSTEM/草薨密彦  
Oh! DRAW/空閑俊彦  
●長野県  
白玉熊きだ// 他①/本内清  
無限の道/百瀬貴之  
RPG一読売人伝説-/中谷裕  
●新潟県  
微妙な色覚検査/水野裕之  
RAINBOW/若崎隆  
BUTTA'S TAIL/遠藤正樹  
●富山県  
休演人類マッドマン/尾花健一  
●岐阜県  
DOT32767/福川晋平  
パブル劇場/塚原修  
●静岡県  
貴方の視覚を刺激する 他①/角谷広昭  
数字ペーダー1245/鈴木清行  
地震だ/ 他①/上野純孝  
Go 行け/くるま 他①/金沢康雄  
神経衰弱/鈴木寿平  
ばくどおとこ/石井基樹  
●愛知県  
四角星/近藤守弘  
活しそめが食べたい 他①/伊藤辰  
ATTACK24/尾関友浩  
●三重県  
MIRACLE STICK/島幸司  
INVADE/近藤雅彦  
●滋賀県  
ジャンケンスロット/宗本誠太郎  
三色球 他①/温井和也  
●京都府  
1・2・3-反射射撃テストゲーム 他①/今井英雄  
B'n/藤井玄  
コーク/中嶋孝一  
●大阪府  
立休ワグ 他①/北川豊和  
伝言BAN・Special/山下勉  
くりくらく/吉村一貴  
至上の幸福 他①/橋野孝  
KAMIFUBUKI 他①/村上福之  
LARGERGUN 他①/津田真司  
Sorgherian Basic Utility/田中猛彦  
ファイヤービーム対戦型/島野和之  
Slime of wing/森津正臣  
戦水艦対艦戦艦/服部勝吉

大戦島/山口道司  
●兵庫県  
風王 他①/荷崎健士  
嵐、むかしよう〜 他①/長谷川誠  
いつどこでなげなげにどうした/西村洋介  
MSX Fiew 他①/矢野孝次  
回転迷宮/竹谷徳  
CHOCO MABLE/山田光二  
激走BATTLE/前田寛宏  
CRAZY FIGHT/高田浩一  
●奈良県  
Dunking Warrior 他①/米田幸吾  
●和歌山県  
壁打ちピンポン 他①/中西英之  
REBOUND 他①/西岡哲志  
SCROLL/大澤和孝  
●鳥取県  
PRECIOUS/浜田雄一郎  
●徳島県  
海上に架かる橋 他①/山根亮  
G-TRIANGLE/加藤真樹  
●岡山県  
九龍/橋口元之  
三手にのびる/杉山幸一  
●広島県  
SPACEバズル/内海豊  
PART2/菅原洋祐  
SLAIMのざくしゅう 他①/出島裕和  
浪濤飛行/江崎大介  
ジャンプマン/藤田純教  
タコ&イカ/出島/イカゴースト編-/小山田英之  
●愛媛県  
KEITY THE KID/山折一平  
DAGANCE/竹田賢二  
●福岡県  
表面力/榎健二  
ちやうがえり大作戦/青柳未来  
BIOLOGIST(生物学者)/兼田和男  
げきとつたん/木田雅之  
BILL/河内和彦  
海戦/中影宏  
●長崎県  
POCKET SLG 他①/本田紀志志  
風船屋けよう/田上敦士  
●熊本県  
ROLLING 他①/村田猛  
FANTASY/寺田伸夫  
●大分県  
お手軽グラフィック/早見哲也  
OCTOPUS/野島智司  
●宮崎県  
BATTLE/堀雅昌  
●鹿児島県  
PRIN/日高洋士  
●USA  
悪魔の野望-改造版- 他①/鈴木勇也

## AVフォーラム

●北海道  
スカイダイビング/後藤淳  
ミシン/小林俊彦  
●千葉県  
チーターガリ 他①/佐藤貴行  
●茨城県  
ダンボールをやぶく/木村根道之  
未来の自動ドア 他①/附田良雄  
●岩手県  
風風機/中崎孝司  
●宮城県  
維新の嵐 他①/三浦伸之  
せんぶろく/後藤清彦  
若かた/川村信男  
●秋田県  
せんしゅ 他①/谷村亨  
●山形県  
SPACE WORLD 他①/尾形純  
●福島県  
こ猫です。大森和人  
チカラコブル 渡部正臣  
●茨城県  
Y=8xの不思議/高山達也  
●埼玉県  
連珠 他①/野村周平  
KNIGHT RIDER 新井聖和  
●千葉県  
プライ 寺分敏至  
ヘリコプター・チャクリク 平野耕一  
TUNNELS 飯田聡  
●東京都  
露坊 井田浩一  
シーティー 山田忠司  
百人一首 他①/広田敦  
のへみそばあ〜ん 松浦智之  
セミ 石神健  
つむじなし男 古川健太郎  
●神奈川県  
夜の街/吉川忠彦  
バグダットの夜 他①/田名納登  
田舎の子供 中村祐介  
BEEPの友 草薨裕之  
たけやぶやけた 他①/青山卓  
●東京都  
ドス 他①/時田健嗣  
●長野県  
せまり来るリップル 他①/佐藤孝孝  
ウルトラクイズ 他①/戸田繁毅  
●新潟県  
原爆、大海原をゆく 他①/青森大輔  
●石川県  
きょうの料理 高橋要介  
深夜 遠藤弘弘  
日本 他①/青藤桂廣  
BEEP// 他①/橋井雄介  
●石川県  
ASSAM・STREET 浦川昌博  
●静岡県  
ダンスミュージック 鈴木清行

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は、11月情報号掲載のために8月でしめ切った方たちの分です。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の投稿あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。

えっ// 鈴木三明  
電子レンジ 他①/鈴木進吾  
ランプ 鈴木雅博  
●愛知県  
MSXでノートパソコンする 沢田拓也  
●三重県  
ぐにゃぐにゃ 他①/赤塚淳  
●大阪府  
JAPAN 中尾和央  
マシンの足音 他①/福田陽介  
番組終了/吉岡聡  
白い土屋 他①/平尾豊  
大地震発生時のMSXは/ 森津正臣  
●兵庫県  
バナナアプレキューじやなくてよかった 森山哲行  
ノコギリ/飯上豊文  
さざなみ 他①/長谷川誠  
●新潟県  
鮮魚 石田英策  
●奈良県  
寛平必殺技II 千葉まさのり  
ヘリコプター 他①/若倉一生  
●和歌山県  
妙あらし 他①/大澤和孝  
●岡山県  
お好み焼大 矢谷泰之  
地球 他①/藤井久生  
ライトサーペント 木村大輔  
●広島県  
ルール 神田重志  
セールのマン 他①/出口智秀  
●愛媛県  
ゲームのテーマ音楽 三原樹  
●高知県  
つれしかなかったこと 橋端佑樹  
世帯用 他①/岡林大  
●福岡県  
噴火/ 村下和昭  
ランボーの戦い 坂口孝  
怨霊のいなり 工藤英彦  
へ〜 北原真二  
マッカーサー元帥 他①/佐々野和徳  
●沖縄県  
アマチュア無線/内間直哉

## FM音楽館

●北海道  
南国情緒 他①/玉木通浩  
ファイナルファンタジー/OPENING THEME/ 角田健司  
ソーリアン/未知たタリスマン・森 他①/宮本正真  
オーバザレインボウ 他①/米村聖次  
●青森県  
FRAY-アレンジバージョン 他①/後村寿明  
●宮城県  
魔城伝説(NIGHT MARE) 他①/千葉隆久  
グラディウスII/The Final Enemy/ 高橋貴幸  
●山形県  
MAIN OF MUSIC-こきりこ節- 他①/外山太  
morning call 他①/佐藤祐一  
服部/尾形純  
●福島県  
イースII「ムーンリアの魔城」 他①/三浦康之  
●茨城県  
ファミリースタジアム「テーマミュージック」 他①/平田誠  
●埼玉県  
WAKE UP/保佐哲志  
Cosmic Surfin 他①/高倉圭介  
●千葉県  
MADNESS 両角泰典  
HAPPY DAY/松村弘和  
●東京都  
ドラゴンクエストM「勇者の故郷」/大山英  
君が代行進曲/北條淳一  
馬車のマーチ/小糸英樹  
グラムキャッツ(タイトル)/今井治行  
●神奈川県  
ファイナルファンタジーIII「皇都の魔城」/家田武史  
REQUIEM 他①/吉川忠彦  
水戸伝 南雲太郎  
「ロディウス」第四巻のテーマ/おまじき世界/ 他①/渡辺博史  
ドラゴンクエストM「不思議のほころ」 他①/関分和輝  
●長野県  
イースII「TERMINATION」 他①/岡田克典  
●新潟県  
Lasted Memories 他①/坪井昭幸  
沙羅曼陀スチム 他①/木村健太郎  
茶色的小びん 水野裕之  
●富山県  
ソーリアン「消えた王様の杖・ダンジョン」 他①/井上清一  
●岐阜県  
成獣 他①/今井誠治  
メタル・スプラッター/加藤辰哉  
●静岡県  
ハイスカールラバイ 他①/渡辺健  
●愛知県  
イースIII「Be careful」/青藤真一朗  
スナッチャー「JAIMEのテーマ」/長井健  
イースIII「Be careful」 他①/吉松直樹  
●滋賀県  
ソーリアン「トラベラーズ・イン」/塚本英史  
ルーンワース「司の音楽1」 他①/上田智広  
AIR INFERNON IN FOCUS 他①/堤信哉  
●大阪府  
ANDULY 他①/福井英晃  
スナッチャー「TWILIGHT OF NEO KOBE CITY」/土谷  
風流 他①/寺西圭司  
●兵庫県  
夜明け2 他①/長谷川誠  
RUSH HOUR 他①/溝口龍弘  
イースIII「WELCOME」// 他①/渡井和  
ドラゴンクエストIII「村」 他①/西村洋介  
●奈良県  
魔城の清 他①/野沢武史  
●和歌山県  
イース「PALACE」 他①/大澤和孝  
●徳島県

民家または宿屋の音楽 他①/角良太郎  
●岡山県  
ドラゴンクエストII「遙かなる旅路」 他①/北川哲郎  
●広島県  
MUDAI 他①/出口智秀  
●山口県  
イースII「サロモンの神殿」/山本敬三  
●徳島県  
LOVE TRAIN/遠藤弘高  
●香川県  
ナイトストライカー・ラウンドクリア 他①/藤原一太  
●愛媛県  
LUCKY HOLIDAY/古林克彦  
ソーリアン「氷の洞窟」/越前孝宏  
イースII「サロモンの神殿」/松本道明  
●福岡県  
A・JAX「Command770」 他①/青柳未来  
グラフィックス「第1ステージBGM」 他①/山田祐一  
●熊本県  
沙羅曼陀STAGE2/高橋俊行  
●大分県  
群の我が家 他①/川野拓司  
●鹿児島県  
ピエールポルト集 他①/井上賢一郎

## ほほ梅庵のCGコンテスト

ウイラス部門  
●北海道  
PARODIUS/和田健一郎  
無題/八木雄一郎  
●青森県  
遥か彼方/高木昌行  
●岩手県  
いぢこのくに/小林純  
●宮城県  
小悪魔の笑顔/小林好雄  
●福島県  
妖精王/相川千鶴  
英雄伝 Story of Hero/赤谷智之  
●栃木県  
発明/中島弘弘  
●埼玉県  
うさぎのひるね/藤井貴昭  
●千葉県  
さばくのまち 他①/松長純一  
●東京都  
マイゴ/植松太郎  
ボスター 猪股貴之  
●神奈川県  
イイクタツ/ 他①/堀田博史  
休演/広瀬剛  
●長野県  
自然がーる/ 他①/渡辺誠治  
アニーのファン/小林純一  
SATAN KID/丸山裕治  
with a smile/馬場隆史  
ELUNA/川田剛生  
●岐阜県  
妖精/高橋哲人  
RoNa/今井敦也  
●静岡県  
はあ〜、しあわせ 他①/渡辺茂樹  
バス停/地野政嗣  
●大阪府  
キャディ 他①/青藤武典  
トリミング/福山俊哉  
そらだ// 森津正臣  
●兵庫県  
西郷 他①/川畑賢作  
●徳島県  
おそろい 猪口亮  
小川/福永里子  
●岡山県  
MASK/遠野大輔  
エメラルダの戦士たち/大内孝之  
●広島県  
conan/浅田主税  
☆紙芝居部門  
●東京都  
愛の不条理/水野代々子  
●長野県  
空を見る気持/川田剛生  
●三重県  
あなたも当たってみませう/小賢賢治  
●福岡県  
さえる球/大塚裕一

## ゲーム制作講座

●宮城県  
恐怖の島山/小野寺健一  
GALAXY FLEET/海老沢茂  
●新潟県  
Crystal Saga-悲しみの水晶-//坪井昭幸  
●茨城県  
五車星/石塚伸也  
●群馬県  
God-Do you believe in God-/井ノ川順二  
●埼玉県  
神の座/岩野宗光  
ハックヨーイ-とんとこととこ/橋口哲夫  
他が飯島健男だ/ 他①/山川元  
●千葉県  
それでは家を買いました/川崎有亮  
●東京都  
SETTA// 伊藤幸太郎  
●大阪府  
武士道戦争/鈴木京太  
●福岡県  
貴神・EXAMINEE/金子暢啓  
●宮崎県  
チャンピオンシップ・プロレスリング/堤田毅男  
将棋大戦/鬼塚英明  
Willing/石井尚也



〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「OO」係

- すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
- 盗作や二重投稿は厳禁。
- なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インタ

ーメディアに帰属するものとします。

★しめ切り

とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにといたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンタムのN画面への応募は①-②		<input type="checkbox"/> - <input type="checkbox"/>		①ファンタム(①RP部門1画面タイプ ②RP部門N画面タイプ ③RP部門10画面タイプ ④FP部門) ②FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) ③CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) ④その他( )
	作品名		[ファイル名]		
氏名	フリガナ		( )歳 男・女	ペンネーム	*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□-□□		フリガナ 都道府県		
電話	-		投稿日	1991年 月 日	
アンケート	①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？ はい [雑誌名] 年 月 頃 いいえ				
	②(①ではいと答えた方のみ) その雑誌で採用されましたか？ はい・いいえ				
	③(全員の方に) この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。				
	はい [雑誌名] 年 月 号 ページ] [書籍名・CD名] [参考にした作品名・記事名]				
	いいえ				
ト	④(FM音楽館に投稿の方のみ) 作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。				
	[作曲者] [歌手・演奏者]				
	⑤(CGに投稿の方のみ) 使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。				
	[ツール名] [ロードの方法]				
作品コメント					

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。



MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という

## ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんなツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREEN0:WIDTH40  
を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOKは含まない)によってプログラムの長さははかり、以下の4タイプにわけている。

- RP部門 1画面タイプ  
リストが1画面(24行)以内の作品
- RP部門 N画面タイプ  
1画面を超える5画面以内の作品
- RP部門 10画面タイプ  
5画面を超える10画面以内の作品
- FP部門  
10画面を超える本格的な作品。プログラムの長さは問わないかわりに、作品としての

完成度を求める。

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

### ★応募書類の規定

- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
- ②プログラムの遊び方、使い方
- ③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)
- ④プログラムの資料、解法(RPGなどは

人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほぼ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

マップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)

⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクターやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)

### ★郵送にあたっての諸注意

- ・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む
- ・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること

### ★採用

採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

### ★2つの奨励賞

#### ●第16回季節奨励賞

10月号から12月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第16回季節奨励賞の発表は、1992年1月号のプログラムコンテスト結果発表とあわせておこないます。ただし、プロコン受賞者は除くこととします。

#### ●第4回FP部門奨励賞

10月号から3月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

## FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

### ★応募書類の規定

- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

### ★郵送にあたっての諸注意

- ・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

### ★採用

規定の謝礼と掲載誌。

## AVフォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内(短いもの大歓迎!)のオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

### ●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたい。

### ●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

### ★規定

- ①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
- ②タイトル
- ③プログラムを作成したときに参考にした

本や雑誌などの名前や号数、出版社名

### ★郵送にあたっての諸注意

ハガキに手書きでの応募可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。

### ★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMFのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは105ページの下欄外「特典」を参照。

## ほぼ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付してほしい。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に内蔵されているCGツールを使ったものでもかまわない。

### ●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

### ●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

### ★応募書類の規定

- ①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用

紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

### ★郵送にあたっての諸注意

- ・投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記
- ・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

### ★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はピッサーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。また、随時特別企画も行っている。詳しくは記事中で。

## ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

### ★応募書類の規定

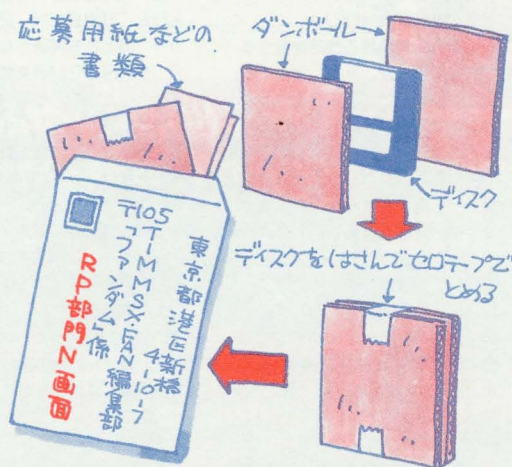
- ①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

### ★採用

現在とはくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

### ●理想的なディスクでの応募方法



### ●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。



「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは11月30日必着。当選者の発表は1月8日発売の本誌2月号の欄外でおこないます。

#### ■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX  
②MSX2  
③MSX2+  
④MSXturboR  
⑤ 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(①で④以外の人のみ答えてください)。

- ①もうすぐ買う予定  
②いずれ買いたいと思う  
③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)  
②ディスクドライブ(内蔵も含む)  
③増設RAM(MEM-768)  
④プリンタ  
⑤データレコーダ(オーディオ用で代用している場合を含む)  
⑥アナログRGBディスプレイ  
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)  
⑩どれも持っていない  
⑪ その他(具体的に記入)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。

- ①ゲーム ②プログラミング  
③パソコン通信 ④ワープロ  
⑤CG ⑥ビデオ編集  
⑦コンピュータミュージック  
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかった

ものを3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろい(または役にたった)内容を3つまで順に答えてください。

⑫ 今月号のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

⑬ あなたの持っているMSX2/2+ /turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

①ファミコン(スーパーファミコンも含む)

②メガドライブ(マークIIIも含む)

③PCエンジン ④PC88系

⑤PC98系(PC-286も含む)

⑥FM TOWMS ⑦X68000

⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア

⑩その他(具体的に記入)

⑪どれも持っていない

⑭ あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で答えてください。

⑮ 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①WHERE'S ②せっけんつるんつ ③WALL2 ④ナイトレース ⑤Dunking Warrior ⑥キック・バトル ⑦GUN<sup>2</sup> ⑧熊王 ⑨MOLE ⑩どうくつたんけん ⑪温泉紀行 ⑫タコ8イカー ⑬どれも興味がない

⑯ 今月号のFM音楽館の記事で気に入った順に3つ番号を書いてください。

①The Labyrinth of Devil

②ソーサリアン「盗賊達の塔・メジャーデーモン」 ③ソーサリアン「アンナの堅琴」 ④ストライクファイター「HYPER HOPPER」 ⑤ウィザードリィ3「ポルタック商店」 ⑥パロディウス「第四惑星のテーマ〈お菓子の世界〉」 ⑦シャロムのBGM ⑧音楽の知識 ⑨どれも気に入らない

⑰ 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

## プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	伊忍道・打倒信長	4
2	幻影都市	10
3	サーク・ガゼルの塔	20
4	キャル	106
5	ビーチアップ総集編2(笑)	107
6	ディスクステーション31号	108
7	ピンクソックス7	109

## 表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN ATTACK>伊忍道・打倒信長
3	<FAN ATTACK>幻影都市
4	十字軍
5	FAN STRATEGY
6	記憶のラビリンス
7	BASICピクニック
8	<ファンダム>ゲームプログラム
9	<ファンダム>ファンダムスクラム
10	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
11	<ファンダム>マシン語の気持ち
12	<ファンダム>アルゴリズム甲子園
13	F M音楽館
14	ソーサリアン・オリジナル・シナリオ・コンテスト
15	ゲーム制作講座
16	新ターボR「A1GT」の可能性を探究する
17	パソ通天国
18	ほぼ梅庵のCGコンテスト
19	A Vフォーラム
20	<FAN NEWS>キャル
21	<FAN NEWS>ビーチアップ総集編2(笑)
22	DMfan
23	今月のいーしょーくー情報
24	ON SALE
25	COMING SOON
26	FAN CLIP
27	<特別付録>スーパー付録ディスク

## 表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	「幻影都市」幻影音楽館
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンプルプログラム
4	F M音楽館
5	A Vフォーラム
6	ほぼ梅庵のCGコンテスト
7	MSXView
8	パソ通天国
9	ゲーム十字軍
10	あてましょQ
11	オマケ

## 表4 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲームスト
5	ポプコム
6	マイコンBAS I Cマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ヒップスーパ
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

## 表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	S Dスナッチャー
15	S Dガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルス
18	ガリウスの迷宮
19	キミだけに愛を...
20	キャル
21	ぎゅわんぶらあ自己中心派
22	銀河英雄伝説シリーズ
23	クオース
24	グラディウス2
25	グラフサウルス
26	クリムゾンシリーズ
27	激突ベナントレース2
28	幻影都市
29	コラムス
30	サーク
31	サークII
32	サーク・ガゼルの塔
33	ザナドゥ
34	沙羅曼蛇
35	三国志
36	三国志II
37	THEプロ野球激突ベナントレース
38	シャロム
39	シュヴァルツシルトII
40	水滸伝
41	スナッチャー
42	スーパー大戦略
43	スペース・マンボウ
44	聖戦士ダンバイン
45	ソーサリアン
46	増設RAM(MEM-768)
47	ソリッドスネーク
48	大航海時代
49	ディスクステーション各号
50	提督の決断
51	ティール・ナ・ノグ
52	デ・ジャ
53	闘神都市
54	ドラゴンクエストII
55	ドラゴンクエスト
56	ドラゴン・ナイト
57	ドラゴン・ナイトII
58	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
59	信長の野望<全国版>
60	信長の野望・戦国群雄伝
61	信長の野望・武将風雲録
62	ハイドライド3
63	パロディウス
64	ビーチアップ各号
65	ビーチアップ総集編2(笑)
66	ViewCALC
67	ピンクソックス各号
68	ファイナルファンタジー
69	ファンタジーIV
70	ファンダムライブラリー各号
71	フォクシー2
72	ぶよぶよ
73	ブライ上巻
74	フリートコマンドーII
75	FRAY
76	ボッキー2
77	魔導物語1-2-3
78	MIDIサウルス
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	ルーンマスター三国英雄伝
82	ルーンワース
83	レイ・ガン
84	ロードス島戦記
85	笑っせえるすまん

●10月の当選者の発表は54ページからの欄外で発表しています。





# ただ、友に会うために旅にでる。

仲間がいるから、  
心から話せる仲間がいるから、  
一緒にザ・リンクスを創ってきた仲間がいるから、  
僕は旅にでる。どんなに遠く離れてたってかまわない。  
なぜなら僕らはザ・リンクス、  
愛と勇気と友情を信じているから、  
できないことは何もない。

## ——— 北は北海道から南は九州・沖縄まで、仲間を結ぶザ・リンクスのネットワーク ———

### ■全国ネットのザ・リンクスだからできる…地域別ネットメニュー

ホットネット北海道/仙台ネット/千葉ニッポンイチ/埼玉BBS/東京ステーション/ポートタウン横浜/静岡BBS/なごやか名古屋/京都・京都おいでやす/すっきやねん大阪/神戸ポード/四国BBS/広島BBS/山口BBS/海のなかみちBBS/フリートーク長崎

### ■同世代の仲間だからこそ話せる事もある…年齢別ネットメニュー

ネオッ! 中学生BBS/ハイスクールBBS/18-22歳のBBS/23-29歳のBBS/30歳以上のBBS

### ■会員が企画から運営まで一手に行う…企画ネットメニュー(一部)

ボエム♡ボード/お笑いブルトニウム/グリーンエイドBBS/いざかや・やすらぎ/プロレスリングシアター/りいな♡探偵事務所/まいくろでーた

※他にも、ポップス/ロック/旅行/シネマ/アニメ/自動車/バイク/UFQ/お料理などなど、同じ趣味をもった仲間が集まるコーナーもあるし、5人以上の賛同者を集めれば、自分たちの手でオリジナル企画のネットだって作れてしまう。

いま入会するとこんな特典もついている! ①入会金2,000円、年会費3,000円ともにナシ。 ②6ヵ月分の基本料金3,000円だけで、1ヵ月60分までなら無料でアクセスできる。 ③なんと、パソコン通信に必要な専用モデムがプレゼントされる!

### 〈ザ・リンクスへの資料請求・入会申込み〉

右下の資料請求券をハガキに貼って、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、下記の住所まで送ってください。

〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル リクルートビル8F 日本テレネット(株) リンクス事業部 (お問い合わせ)0120-251-063(フリーダイヤル)



# 目覚めよ。——科学が創る影なる都。——

禍々しき気に満ちた近未来都市、香港。狂気と悪しき欲望とが渦巻くこの都市を、いま一人の男が駆け抜ける。失われた己の過去を求めて、迫り来る危険に自ら身を投じる男、対魔掃討者“天人”は、<sup>デモンバスター</sup>人民警察の対魔特別攻撃班に属する女、“美紅”と共に、その実体さえ知れぬ巨大な悪に対し、渾身の気を込めて<sup>ブラスター</sup>愛用の銃を放つ。果てしなく続く戦いの日々は、いつしか眠ることさえ忘れさせてしまった……。




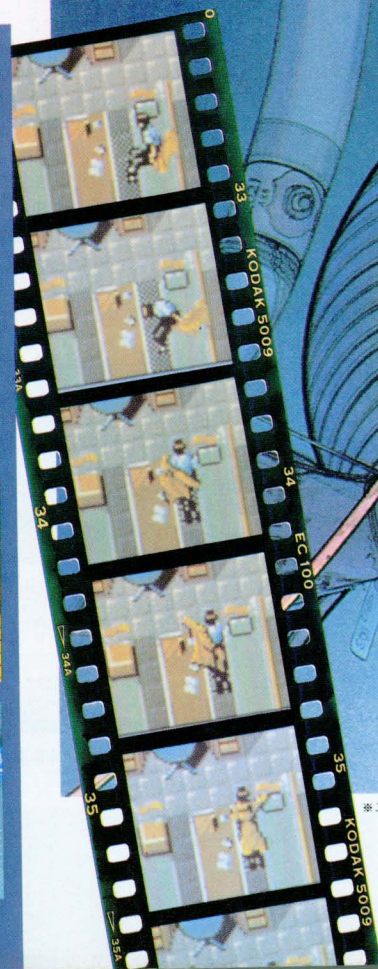
PC-98VM、UVシリーズ/EPSON PCシリーズ/PC-88VA対応 MIDI対応  専用   MSX-MIDI対応

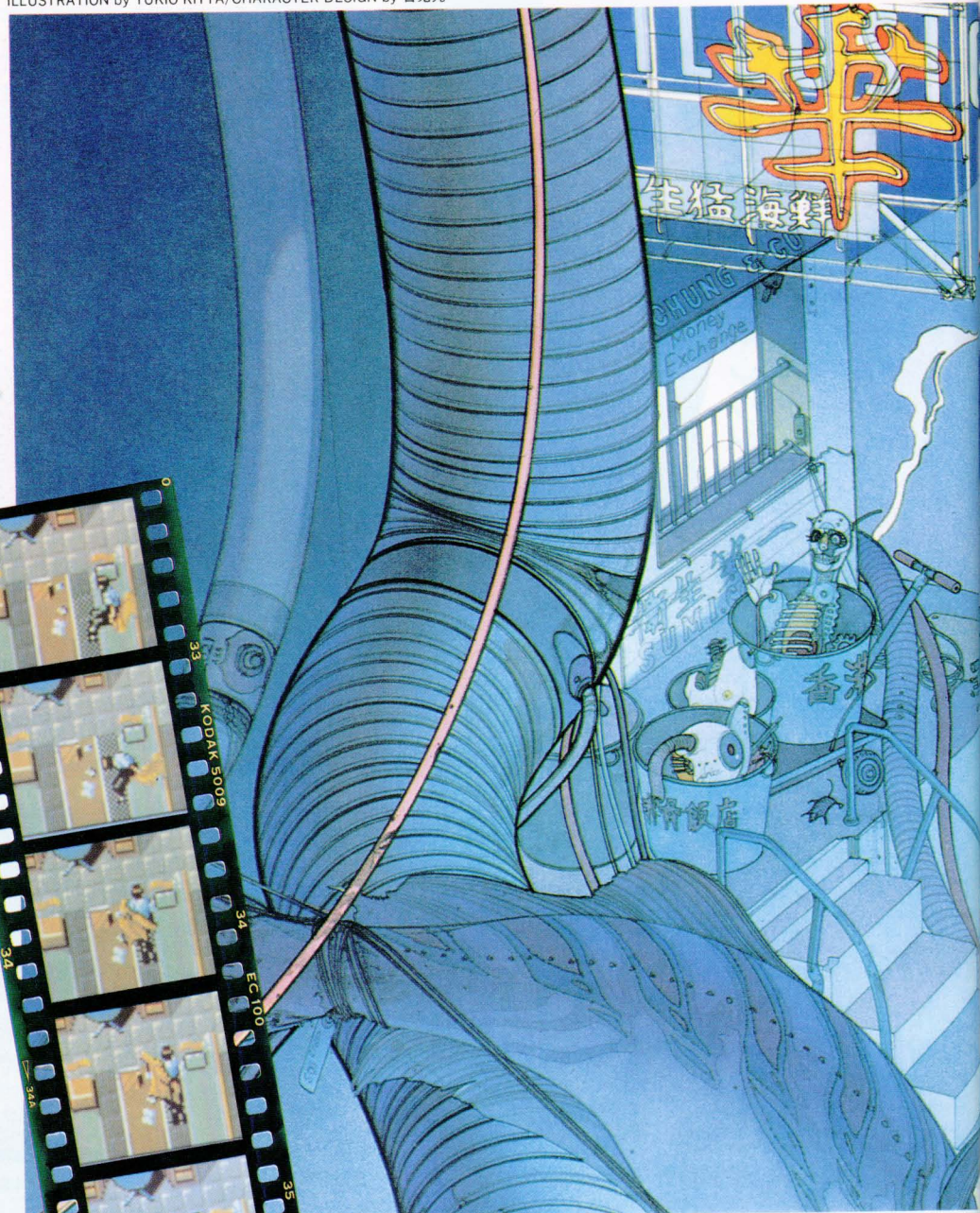
ILLUSTRATION by YUKIO KITTA/CHARACTER DESIGN by 百鬼丸

サイバーパンク!!  
超伝奇RPG「幻影都市」  
11月下旬発売予定!  
¥9,800(税別)

—8等身キャラクタ採用—  
—キャラクタ演出革命!!—  
—ジョイパッド&マウスオペレーション可能—  
—VRシステム Ver.2.5搭載—  
—MIDI対応—



※この列の画面はPC-9801版のものです。





サイバーパンク・超伝奇RPG

# ILLUSION CITY 幻影都市

© 1991 MICRO CABIN CORP.



マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン  
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482  
最新ソフト インフォメーションダイヤル/☎0593(51)3611



# ピーチアップ 総集編 II

もものおきほうす

〒590 大阪府堺市柳之町1-17-A601  
PHONE 0722(27)7765

(笑)

11.26発売! Disc4枚組 7,800円 (税別)

MSX2 MSX2+

2DD VRAM128K

●MSXマークはアスキーの登録商標です。

© 1991 MOMONOKIHOUSE PU9102

# OUTER LIMITS

アウターリミッツ

キャラクターデザイン/悠宇樹先生

限定付録

オリジナルサウンドトラック

# C.D.

MSX MSX2+

2DD VRAM128K

●MSXマークはアスキーの登録商標です。

12.10発売! Disc4枚組 8,800円 (税別)





名探偵  
**ホームズ**  
劇場版

「風の谷のナウシカ」と同時上映された幻の傑作!!

**宮崎 駿** 監督 作品 「名探偵ホームズ劇場版」  
ついに発売!!

TKVO-60275	TKLO-50056
<b>VHS</b> ¥5,800 (税込) ¥5,631 (税抜)	<b>LD</b> ¥5,800 (税込) ¥5,631 (税抜)
カラー/スタンダード/60分	カラー/スタンダード/60分/CAV

徳間の宮崎アニメがお求めやすい価格で新登場!!

- ★D-2フォーマットでノーカット完全収録
- ★「青い紅玉」と「海底の財宝」2話を収録
- ★劇場版とTV版ではホームズの声がちがいます  
オリジナルは劇場版!!





# スーパプロコレ2

11月29日発売予定

AB判156ページ/2DDディスク付き

予価1,980円

発売・徳間書店

## 近日登場

過去4年間の傑作を集大成したスーパプロコレ第1号は、大好評だった。柳の下にはどじょうが最低でも3匹はいるというが、その例にもれず、とうぜん第2弾を出す。こんどは、温度調整された倉庫に眠っていた、本誌1990年11月号・12月号9月号に掲載された作品からのセレクション。収録予定の作品のなかからできとくに日本抜粋してみただけでもご覧のとおり。ほか30本を収録予定。もちろん、ディスク付き。こう、ご期待！

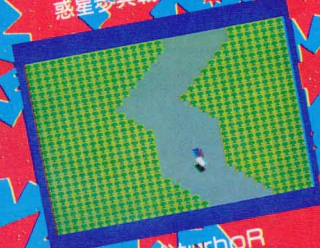
※ふつうの書店で手に入ります。予約しておけば確実です。



REMOTE TOWN



惑星歩兵戦



DRIVE 気分 turbo



MARS II



FIGHTING BET



THE WORLD SUGOROKU



ネイティガの悪魔



遠浅の海の戦い



アリスのすべてをまるまるパック♡

アリスソフト

# 美少女 アルバム

大好評発売中!

あの、クミコもシルも舞子も、みんなみんな大集合。  
美少女ソフト界のニューリーダー、アリスソフトのす  
べてがわかる美少女アルバムの第3弾。エルブ、そし  
てポニーテールソフト美少女アルバムを作ったスタッ  
フが自信をもって贈るこの1冊。かわいくて、一途で、  
けなげで、思わず抱きしめてしまいたくなる女の口がい  
っぱいなのだ。大人気のアリスソフトの本だから、早  
く買わないと売り切れちゃうぞ!!

埴輪新聞つき/1,380円(税込)

徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1  
☎03-3433-6231代

ポニーテールソフト  
美少女アルバム



特大ポスター  
つき

定価1,380円  
(税込)

好評  
発売中





この冬新登場のA1GTの魅力は大分析!

# 新ターボR「A1GT」を 探求する



ターボRの新製品「A1GT」の特長である、MIDI対応や、512KBのRAMは、はたしてどのような役にたつのだろうか。「GT」はMSXのスターとなれるだろうか。

## 91年冬、A1GTと りえちゃんに話題集中

新ターボR登場のニュースはいちはやく全国を駆け抜け、いまや宮沢りえちゃんの写真集の次にみんなが関心を寄せている話題といえる。すでに、Mファ

ン11月号情報で紹介したとおり、その特徴は「MIDIインターフェイス搭載」、「MSXView標準装備」、「メインメモリ512KB」ともりだくさんだ。

いままでのMSXユーザーからすれば「ゼータク」といわれそうなのだが、例えばユ

ーザーにとってはどういうメリットがあるのか、また、ソフトハウスにとってはどこがおいしいのか、といったところをメーカーやソフトハウスなどに聞いてみた。

結論から先に言ってしまうと、オーディオ(A)、ビジュアル(V)

の機能をより充実させた低価格のAVパソコンといえる。「ゲームで遊ぶばかりがパソコンじゃない」という言葉が似合うパソコンだが、ユーザーのみならず、ソフトハウスにとっても食指が動くマシンみたいで、ゲームのほうもけっこう期待できそう!

## これがA1GTの3大特長だ!

### 1 MIDI機能搭載

MIDIとは、Musical Instrument Digital Interface(ミュージカル・インストルメント・デジタル・インターフェイス)の略で、すなわち楽器とコンピュータをつなぐためのインターフェイスの規格のこと。

これを内蔵することによって、GTからの命令で外部のMIDI音源内蔵の楽器を演奏することができ、これを駆使すれば、1台で複数の楽器を同時に演奏することもできる。音色の美しさは、外部に接続する楽器にもよるが、楽器そのものの音を出すことができると

いうことは、楽器でないパソコンから出す音よりもより音楽に適した音ができることは確かだ。

MIDI機能を使った演奏を考えれば、作曲するときにもそれぞれの楽器の特色をいかした使い方ができるはず。MIDI対応のゲームならば、ライブの演奏をBGMにしてゲームをプレイできる。盛り上がりかたもだんぜん違ってくる。



### 2 RAM512Kバイト

STでは256KBだったRAMが、倍の512KBになった。この大メモリはファイルの形式で利用することもできるし、画像データをあらかじめ記憶しておくことでデータの読み書きをあらかじめ行い、ゲームの進行をスムーズにすることもできる。

とかくデータの量が大きくなり

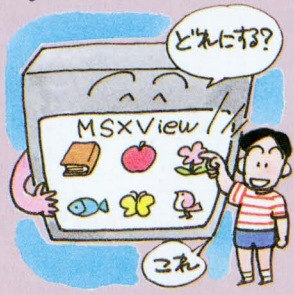
がちなアドベンチャーゲームの画像データや、RPGのマップのデータなどの読み書きも、プレイの集中を削ぐことがなくなるだろう。

また、大量になることうけあいのMIDIデータを確保することで本格的な音楽演奏を行うことも可能にしている。さらに、うれしいことにはPC98の640KBにも近い容量であることから、98からのソフトの移植もよりやりやすくなっている。

### 3 MSXView標準装備

マウスによる簡単な操作でいろいろな命令をパソコンに出すことができるGUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェイス)によって、キーボードによる操作が苦手な人でもパソコンでいろいろなことができるようになった。GTでは、MSXターボR用のGUIである「MSXView」が標準装備された。スイッチを入れるとともにこの「MSXView」が立ち上がる。面倒なコマンドを入力する作業が省かれただけでなく、本体内のROMに内蔵されたため、ディスクからのデ

ータを読み込む必要もないのでスムーズに動いてくれるのがうれしい。





# 国産パソコン初のMIDI機能搭載!

## 国産初のMIDI標準搭載パソコンなのだ!

おどろくなかれ、GTは、国産では初のMIDI内蔵パソコンなのだ。オーディオ機能を充実させたという点では、他の上位のパソコン以上の充実ぶりをみせている。

MIDIは、楽器の音を生かした音色でプログラミングができる。あらかじめ演奏する楽器を想定してソフトを制作すれば、それぞれの楽器の音色を生かした演奏ができる。

ところで、最近ではゲームの音楽も本格化してプロのミュージシャンが作曲することが多い。こういうとき、ミュージシャンの人々はけっこう98のMIDI



●MIDIで複数の楽器をつなげることができる(本体サンプルソフトより)

ソフトなどを使って楽器から音を入力しながら作曲したりする。MIDIとは、前のページにも書いたが、楽器やコンピュータの間のデータのやりとりをするための約束だ。これは、モニターやプリンタの出力と同じように、パソコンの機械に左右されることがない共通の規格となっている。だから、基本的には、PC 98のMIDIデータもMSXの



●MIDI対応ソフト「μ・SIOS」のタイトル画面

MIDIデータも同じだ。

詳しくはカコミを参照してもらおうとして、いままではこれらの98のデータをいちいちFM音源用にコンバートしたり、音色を細かく対応させたりする手間が非常に面倒で時間がかかったそう。それが、MIDI対応のソフトということになれば、あらかじめMIDI対応の楽器で作った音楽のデータをそのまま移植することができるだけでなく、作ったときのそのままの音で再生させることができるわけだ。

少なくとも、MIDI対応のゲームソフトは、ミュージシャンの感性をそのまま表現することができるし、98からのMIDIデータの移植もかなりスムーズに行えるようになる。事実、現在マイクロキャビンで制作進行中の『幻影都市(イリュージョンシティ)』の音楽はミュージシャンが98のMIDI対応ソフトを使用して、これをMSX用にコンバートして作っているという。ゲームを盛り上げるのに重要な役割を持っている音楽が、より多彩な表現力を持ってくる。さて、MIDIはいまやプロ

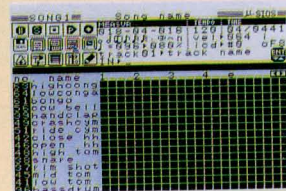
のミュージシャンからアマチュアまで広く使われている。10万円以下という低価格のMSXでミュージシャンを目指すというのも、悪くない。しかし、残念ながら本体だけではベーシックのコマンド(PLAY文)を使うしかこのMIDIデータを作ることができない。これでは、せっかくのGUI搭載のパソコンが宝のもちぐされとなってしまう。

そこで、われらがビッツが現在作成してくれている、マウスの操作で簡単にMIDI対応の曲を作るソフト「μ・SIOS(ミュー・シオス)」を紹介しよう。

本体発売直後の11月末に発売の「μ・SIOS」は、セミプロやプロのミュージシャンでも使えるだけの本格的な機能と、マウスで操作できる簡単さをかねそなえている。16トラックで最大各16音の設定が可能。外部のMIDI対応楽器からのキーボードでリアルタイム入力した音をデータとして取り込んだり、取



●「μ・SIOS」のメイントラック画面。各トラックナンバーなどが表示される



●楽器による音の入力以外は、すべてマウスで操作できる。

り込んだデータの編集や演奏、ディスクへの記録・再生などがアイコンをクリックするだけの操作でできてしまう。

さらに、A1STユーザーのために、MIDIインターフェイスと256KBのRAMを内蔵したカートリッジ「μ・PACK」が年内には発売される予定だ。STユーザーもさらにミュージシャンに近づけるというわけ。

## 98のデータが使えるぞ!

PC 98のMIDIソフトは『ミュージン』『ミュージン』などがあるほか、リットーミュージックなどからMIDI用のデータ集などが出ている。これらのMIDIソフトでつくられたデータは簡単なコンバートでGTでも利用できる。

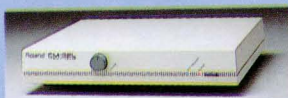
ビッツから11月末から12月のあたりに発売される予定のデータコンバート用ソフトを使用すれば、細かいプログラムをしないで簡単に98データを移植できる。友達に98ユーザーがいればMIDIデータをちゃっかりゆずってもらえるね。



## CM-32Lがおすすめ!

すでに紹介したが、MIDIインターフェイスだけで音が出るわけではなく、これにMIDI対応の音源(とステレオなどの音を出す装置)や、音源を内蔵したキーボードなどの楽器が必要となる。

ゲーム音楽などのデータはあら



かじめ対応した楽器以外では微妙に音色が異なるというので、必ずしも高ければいいとも限らない。ローランドのCM-32Lは価格も6万9000円と手頃で、しかも『幻影都市』のMIDIデータは、このCM-32Lでの演奏を想定した音づくりとなっている。このほかにも、98などでもCM-32L対応のソフトが多いので、移植されたソフトが対応する場合が多いといえる。



# MSXView標準装備で使いやすさ抜群!

## 究極のAVパソコンのスタイルをほぼ実現

スイッチオンでいきなりMSXViewが立ち上がる。ソフトやファイルの操作に、わずらわしいコマンドやプログラミングを必要としない理想的なパソコンのスタイルが、このMSXViewの装備で一つの完結をみたといっていいだろう。GUI(グラフィカル・ユーザー・インターフェイス)を標準で装備したパソコンには、アメリカ・アップルコンピュータ社のマッキントッシュがあるが、価格の

手頃さでは、このA1GTに軍配が上がる。また、スーパーインポーズ機能やビデオ信号の取り込みといったビジュアル面の機能、FM音源、MIDI対応といったオーディオ機能の充実でもマッキントッシュにひけをとらない。

この、マッキントッシュとA1GTとの共通点はAV機能の充実とGUIだ。この2つの特長が導き出すパソコンの姿とはなんだろう。それは、だれでもが簡単に使えて、しかも楽しいパソコンではないだろうか。これは、簡単なようだが、実際に

実現しているパソコンは少ない。しかも、単なるゲームマシンとしてではなく、さまざまな創作活動に利用していける道具にまで引き上げるのはむずかしい。それにはどうしても機械のスペックだけでは解決できない。人間と、機械であるパソコンとの対話を行うためのインターフェイスが高度でしかも操作が簡単である必要がある。A1GTは、MSXViewでその環境をほぼ実現したといえる。

## アプリケーションの充実が今後最大の課題

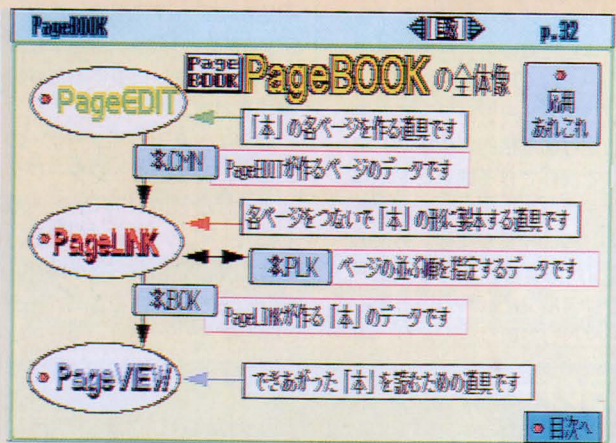
しかし、いまのところ「ほぼ実現」というところまでで、「完全に実現」ととはいえない。それは、こうした環境のもとで利用できるソフトがたくさん市販され、それぞれのソフトが同じGUIのもとで利用でき、しかもデータを互いに利用できるようにまでする必要があるからだ。

例えば、ワープロで作成した文書と、CGソフトで作成した絵のデータと、さらに自然の音やビデオ入力による自然画などを扱えるツールからのデータを、DTPソフトで統合・編集して、

日記や学校新聞を作ったり、それを今度は通信ソフトでBBSに送ることができたりと、すべてがMSXViewのもとでデータの互換性をもって行われることによって、はじめて真価が発揮されるのだ。

例えば、せっかくMIDIに対応なのだから、現在是对応していないMIDIの操作もView上でできるようにアプリケーションソフトが欲しいし、さらにビデオのスーパーインポーズや、アニメーションといったビジュアル関係のアプリケーションだって充実させてほしい。いまの『PageBOOK』にアニメーション機能を盛り込んだり、ビデオの自然画を取り込んだりできるようにどんどんバージョンアップしてほしい。

こうしたことは、アスキーが自社内でView対応のソフトを作っているだけではとうてい実現できない。もっと多くのソフトハウスがMSXViewの環境の下でのソフトが作りたくなるような環境作りを、MSXの産みの親でもあり、いちばん大きな理想を持っているアスキーに、がんばってやってほしい。



①「PageBOOK」による「絵本」作りの工程(本体デモソフトより)

## PageBOOKで新しいパソコンの楽しみ方を覚えよう

A1GTの電源を入れると、まず現れるのが、『Visual SHELL(ビジュアル・シェル)』による画面だ。画面上のアイコンをマウスでクリックすることで、ソフトの実行やデータの呼び出し、書き込みが簡単にできる。

この「Visual SHELL」も含め、

Viewについてくる「5つの機能」と呼ばれる付属のソフトは、Viewの使いやすさを生かした優れたツールたちだ。

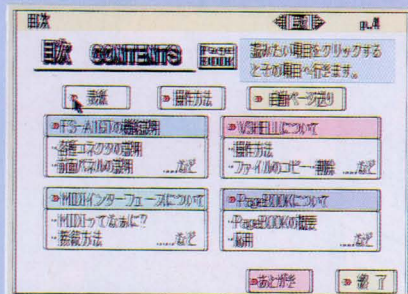
文字編集のできる『View TED(テッド)』、図形や表などを正確な比率で描ける『View DRAW(ドロー)』、白黒のお絵描きソフト『View

PAINT(ペイント)』、そしてこれらのデータを統合・編集してプレゼンテーションや電子紙芝居を作ることができる『Page BOOK(ページブック)』など、使いやすいGUIを生かしている。

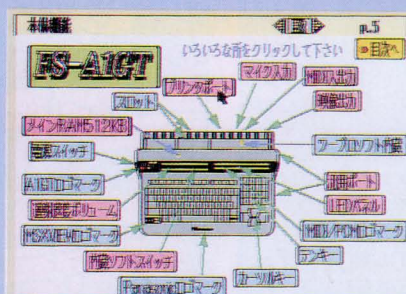
特に、『PageBOOK』は、マッキントッシュのハイパーカードと

呼ばれるカードの形で情報を処理するツールに非常に似ている。今後、これにビデオの画像や、自分の写真などを読み込んで使うことができれば、カード型のデータベースに発展する可能性もある。

今後のアプリケーションの充実に期待したい。



②「Page BOOK」によって作られたGTを説明するソフト



③見たいところをクリックするだけ



④図解で解説もわかりやすくなる



# RAM512KBでソフトの楽しみ倍増だ!

## MIDIの機能をとことん生かすRAM増設

RAM(ランダム・アクセス・メモリ)とは、字のごとく、電源を入れている間は、データの読み出し、書き込みが自由にできるメモリのこと。あらかじめ、パソコンを動かすためのプログラムや命令が書き込まれ、読み出しだけしかできないROM(リード・オンリー・メモリ)と比べて、自由にメモリを使うことができる。

このRAMには、たとえばゲームソフトなどで遊ぶ場合、あらかじめ、プログラムを読み込んでおいて、RAMに書き込み、それを走らせることによって稼働させる。また、キャラクタやマップのデータなどをディスクからここに書き込んでおいて必要なときにすぐに読み出したり、書き込んだりできる。ディスクから読み出すのとは違い、高速に処理できるのが強みだ。

GTでは、このRAMの容量が、STの256KBの倍の512KBに増えた。メモリの増加は、

なによりもこのGTの特徴の1つであるMIDI機能を生かす働きをしている。「MIDIのデータは1つでも20から30KBもある」(マイクロキャビン・中津さん)というから、曲を演奏するには、非常にたくさんのデータが必要になる。これを演奏のタイミングに遅れることなくスムーズに送り出すには、容量の大きいRAMが必要だった。そもそも、このRAM512KBというのは、MIDIの機能を生かすために考えられたという。実際、MIDI機能をふんだんに使ったマイクロキャビンの『幻想都

市(イリュージョン・シティ)』ではMIDIデータのために、RAMのほとんどを使っているという。

しかし、MIDIデータの蓄積のためにだけこの512KBを使うのはちょっともったいない。たとえば、素早い作業をするために、RAMをハードディスクや磁気ディスクのようにファイル形式で管理して、データのやりとりをすれば、ワープロ作業や、データのやりとりを頻



MSXのタイトル下に輝ける512Kの文字が……

繁にするソフトの場合、非常にスムーズで都合がいい。このRAMの利用のしかたしだいでは、とかく「遅い」といわれる点をうまくカバーすることができる。

## RAMが多いとゲームはこうなる

上にも書いたように、今回の『幻想都市』では、MIDI機能をふんだんに活用したため、256KBのメモリをほとんどMIDIデータのために使ってしまったそうだ。それだけに、MIDIの音の迫力を試してみたいと思う人も多だろう。

マイクロキャビンで『幻想都市』の制作を担当した中津さんは「もし、これだけのメモリをMIDI以外に使うことができたとしたら、例

えば、RPGのマップの移動などで、扉の出入りなどのときによくある細かいディスクアクセスがほとんどなくなるだろうし、また、アドベンチャー・ゲームで、何かキャラクタが出るときに必ずデータアクセスするといったものかきさもなくスムーズにキャラクタを登場させることができる」など、大容量のRAMを利用することによってゲームがいかにおもしろくなる

かを説明してくれた。

また、512KBを半分にして、256KB+256KBとして使用すれば、A1STとの互換性を保ったソフトが作れる。

それから、RAMが多い点で、PC98のゲームを移植しやすくなった。98のソフトがA1GT対応で登場する可能性も少なくない。RAMが多いとゲームも楽しくなる。

# A1GTでゲームもツールも2倍楽しもう!

## マッキントッシュを超える日は来るか

STからのモデルチェンジとして登場したA1GTだが、こうして見ると、かなりの違いがあるようだ。「MIDI機能搭載」、「MSXView標準装備」、「RAM512KB」といった特徴は、それぞれが影響しあって「使いやすいパソコン」としてのMSXの1つの完成した形を見せてくれた。このままこれがうまく成長していってくれば、いつの日かマッキントッシュを追い抜く日もくるかもしれない。残された問題は、MSXViewの環境下でのアプリケーションソフトの充実だろう。「メモリや処理速度などなど厳しい環境の

MSXでソフトを作るのは、98やX68000でソフトを作るよりももっと手間ひまがかかる。それが、さらにViewのもとでのソフト制作となると制約がさらに増えるだけよけに難しい」という、ソフトハウスもある。しかし、ソフトの開発のための環境も次第に整いつつあるようだ。

アスキーは、自社で『麻雀悟空・天竺への道』を12月に、『ベストプレイベースボール』を来年春に発売するほか、「MSX Data Pack」のターボR版を今年末に出す。他のソフトハウスもこれを活用してどんどん、ソフトを出してほしいものだ。

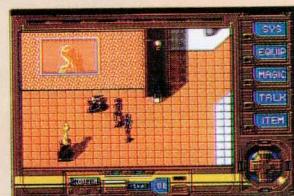
また、ピッツーは、前ページで紹介した「μ・S・I・O」と98MIDIデータコンパート用の

ソフトといった音楽ソフトのほかに、来年にかけて簡単な動画を使った絵本ソフトのようなものを発売する。GTのAV機能を生かしたツールソフトを充実させようという意気込みが感じられる。

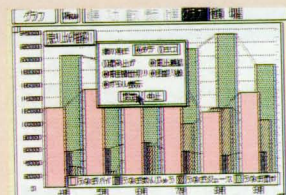
MSXView対応ソフトのための開発ツールが充実してくれば、ピッツーさんに対応のツールをどんどん出してくれることだろう。

AV機能とGUIが充実したA1GTは、ゲームソフトの楽しみをよりいっそう深めてくれている。しかし、パソコンの使いやすさと楽しさをとことん味わおうとするなら、ツールソフトを活用して、絵本なりデータベースなり、自分なりの作品を

いろいろと作ってみるのもいいかもしれない。パソコンが持つ道具としての便利さを改めて感じることができるだろう。



MIDI機能をフルに活用したゲーム『幻想都市』は11月末発売予定



View対応の「View CALC(カルク)」も近々やっとなんて





# パソ通天国



リアルタイムでおしゃべりするチャットはパソ通の大きな魅力だ。パソ通の達人たちはチャットでなにをおしゃべりしているのだろう？ すごく知りたい……。

## ちょっとのつもりがチャットにはまる

パソ通をはじめたなら、一度はチャットをやってみるといい。なんといってもリアルタイムでたくさんの人と話ができるのが魅力だ。たくさんの人と話ということはホストの回線数が多いほうが有利。いきおい、チャットするなら大手ネットということになる。でも、大手ネットは常連同士がものすごいスピードでタイピングしているので、初心者とはとてもじゃないけどついていけない、見守るしかない(口ムと非難されるかもしれない)。右にチャットの画面と解説を用意した。これを見ながら、チャット独特の会話の流れを身につけよう。

画面	解説
MAGIC おはようさん！ らんでい おはようございます ときちやる おはよう！ ぎよび はいよん KATANA ガゼルの塔買いました？>らんでい MAGIC 今年の大洋はメタメタだった(；；) らんでい まだなんですよ(；；)>KATANA ときちやる ぼくは西武です。ホクホク(^^) KATANA 大洋なんてあった？>MAGIC KATANA 買った(^^)>らんでい ぎよび さっきまでやってた(^^)>らんでい MAGIC やかましい>KATANA らんでい うへはやくほしい！ ときちやる じつはぼくもガゼル買いました(^^) MAGIC へへん、ワシも買った(^^) KATANA さっとう売り切れてるよ ぎよび そういえば、近所にはもうなかったよ らんでい え～ん(；；)	チャットはたいてい、左にハンドル名(ペンネームのようなもの)、右にメッセージという形になっている。礼にはじまるチャットでは「おはよう」にもいろいろな言い方があるのだ。研究しよう。 会話のなかに出てくる「>」というのは個人にむけたメッセージだ。とはいってもチャットしている全員にも見えるのだけど……。 チャットではこのように、いくつもの話題が交錯することが多い。話がわからなくなないように、「>」などを使っているのだけど、返事を書いている途中にもととどんメッセージが書きこまれていくので、ちょっと見ただけでは話がみえなくなる。 そのうちに話題が自然淘汰(とうた)されて、だいたい1つの話題になっていく。この場合は大洋の話題はじょじょに消えていって、ガゼルの話がこのチャット共通の話題となっている。このように、いくつもの話題が発生と消滅をくり返ししながらチャットは進んでいくのだ。

ログイン日時：10月1日あめ  
アクセスしたネット：ニフティサーブ  
(MSXフォーラム・リアルタイム会議)

## MSX青年隊RT

- 定例リアルタイム会議は、毎週土曜日21:00からです。
- MSX青年隊RTも毎週火曜日20:30から行っています。

<MSX フォーラム>  
1:お知らせ  
4:データベース  
7:SYSOP宛メール  
>6  
現在リアルタイム会議チャンネルはすべて空いています  
チャンネル(1から2まで)  
:1  
-リアルタイム会議開始(終了:/E)-

FMSX  
\*:掲示板  
5:会員情報  
8:オプション  
3:電子会議  
6:リアルタイム会議  
E:終了

ということで、大手ネットの代表格ニフティサーブのMSXフォーラムに今月もお世話になることにした。ここでは毎週土曜日に定例のリアルタイム会議、火曜日にMSX青年隊RT(チ

ャットはそのときどきによりリアルタイム会議とかRTとか呼ばれる)が行われている。今回はMSX青年隊RTにおじゃましてみた。そのまえに出演者の面々を紹介しておこう。

### チャット出演者の紹介

MAGIC	パソ天の担当者。日経MIXでチャットを覚える。
ユック	取材をはじめて最初に出会った人。学生みたい？
もりた	会議室にもある「MSX青年隊」を仕切っている人物。
RAITA-NOM	数々の有料ネットのIDを持つアクティブユーザー。
IVS	ファンダムの1画面プログラムには感心しているとか。
えふびい	MSXでCGをやっている。最近PC-98を手に入れた。
Fーみらあ	自宅にあるPC-286もJ3100もMSXのサブ機だそう。
いなばくん	MSXのラップトップ型がほしい……そう。
チョットダケLIM	本当にちょっとだけいて、帰ってしまったような……。
KEMO	F1XDJをセパレートに改造してしまったつわもの。

先月号でこんな(；；)マークを見ました。これはいったいなんでしょう？(大阪府/河内豊・16歳) このマークは表情をあらわしているのです。(；；)は泣いています、(+;)でも泣けます。(^^)は笑い、(o^o)は喜んでいます。(。-)とかm(。.)mはあやまっています、あるいは頼んでいます。(^^;)はポリポリ、(^^)こう書く人もいます。ノーマルそうな(。.)は注目という意味です。



95







# スーパー付録ディスクのフリーウェアを使ってみよう

今月の付録ディスクにはフリーウェアが3つ入っている。1つはもうすっかりおなじみにな

った『PMext』解凍ツール、バージョンは11月号と同じだ。2つ目はMSX-DOS2専用フ

ァイル(ファイル管理ツール)の『FMTM』。最後はMSX-DOS2専用ファイルの『AEG』だ。本当はゲームも1本入れたかったのだが、つこうで入れられなかった。

今回の目玉たるファイルを使えば、本気でDOSが使いやすくなるのだ。ただし、両方ともまだ未完成版なので96ページ以降をよく読んで、消してしまってもいいディスクを用意したうえで使ってほしい。

## フリーウェアについて……

フリーウェアとは、多くの人に提供してもらうことを目的に(著作権は放棄しないが)無料で提供されているソフトのこと。プログラムの改造やだれかにゆずったりするのも自由だが、作者の希望にそって使用する(たとえば他のネットへの転載禁止や、営利目的の使用禁止など)というのが大前提だ。

また、ネットによってはPDS(作者が著作権を放棄したもの)と呼ばれる場合もあるのだが、その場合でもフリーウェアのことだと思って、まず間違いない。呼び方よりも大事な、使ってみた結果のレポートや、バグを発見した場合の報告などを作者にすること、みんなで育てていくのがフリーウェアなのだ。パソコンとしてもこれらフリーウェアの作者へすこして

もフィードバックしていきたいと考え、今回紹介するソフトの感想文を読者のみんなにお願いしたい。ハガキや手紙にソフト名と感想やバグのレポート、こんな機能もほしい、などを書いて〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部パソコン天国「フリーウェア感想文」係まで送ってほしい。抽選で5名にテレホンカードをプレゼント。

## 実験用ディスクの作り方

フリーウェアを使うには、MSX-DOS(または、MSX-DOS2)が必要だ。MSX-DOS(2)のディスクから、MSXDOS.SYSとCOMMAND.COMあるいは、MSXDOS2.SYSとCOMMAND2.COM(ターボRは後者)をなにも入っ

てないディスクにコピーする。

A>COPY MSXDOS.SYS B: ④

A>COPY COMMAND.COM B: ④

MSX-DOS2の場合は

A>COPY MSXDOS2.SYS B: ④

A>COPY COMMAND2.COM B: ④

となる。つぎに付録ディスクを入れて、MSX-DOSの人はPMEXT222.COM AEG084.PMA

の2ファイルをコピーする。

A>COPY PMEXT222.COM B: ④

A>COPY AEG084.PMA B: ④

MSX-DOS2の人はPMEXT222.COM FMTM080.PMAの2ファイルをコピーする。

A>COPY PMEXT222.COM B: ④

A>COPY FMTM080.PMA B: ④

では実験ディスクを入れて、

A>DIR/W ④

としてみよう。

```
MSXDOS  SYS  COMMAND.COM  AEG084.PMA  PMEXT222.COM
4 files  65524 bytes free
```

MSX-DOSの人は上のように表示されただろう。

```
MSXDOS2  SYS  COMMAND2.COM  FMTM080.PMA  PMEXT222.COM
4 files  66624 bytes free
```

MSX-DOS2の人は上のように表示されたはずだ。

## PMextで解凍する

PMext Ver.2.22 by Yoshihiko Mino

実験ディスクをドライブに入れた状態で、漢字モードにしよう(漢字BASICがない人は4行下まで読み飛ばしてくれ)。

A>BASIC ④

CALL KANJI ④

CALL SYSTEM ④

では以下の文字を入力してくれ

A>PMEXT222 ④

```
Extract? (Y/N) Y
PMEXT2  .DOC Extracting OK
PMEXT  .COM Extracting OK
```

すると上の画面の1行目でスクロールが止まるだろう。ここで「Y」キーを押せば、PMextができあがる。

今度は実験ディスクに入っているものを解凍してみよう。

はじめにMSX-DOSの人

A>PMEXT AEG084 \*\* ④

これで、下の画面のように表示されればできあがりだ。

```
PMext Version 2.22 for 34K CP/M(Z80)
Copyright(C) 1990,1991 by Yoshihiko Mino.
```

Archive file = AEG084.PMA

AEG .COM Extracting 0032/0032 OK

AEG084 .DOC Extracting 007E/007E OK

End of archive.

MSX-DOS2の人は

A>PMEXT FMTM080 \*\* ④

で下の画面のようになればいい。

```
PMext Version 2.22 for 34K CP/M(Z80)
Copyright(C) 1990,1991 by Yoshihiko Mino.
```

Archive file = FMTM080.PMA

FM .BAT Extracting 0001/0001 OK

FMTM .CNF Extracting 0009/0009 OK

FMTM .COM Extracting 0106/0106 OK

FMTM .MAN Extracting 0080/0080 OK

README .DOC Extracting 0000/0000 OK

End of archive.

## フリーウェア感想文 (10月情報号)

今月号からフリーウェアの感想文を発表していく。毎月、2か月まの号に掲載されたフリーウェアを対象にしてい予定だ。

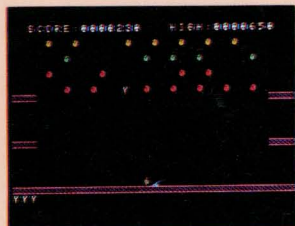
### ●BALLON PUNCH

むかしなつかしいシューゲームを思い出していました。落ちた人が死んでしまうあたりが妙にリアルで気持ちよかったです。ただ、ターボRの高速モードでプレイすると異常なスピードのためにまともにゲームができません。

(広島県/栗原稔・17歳)

10月号のフリーウェアとても楽しかったです。遊ぶまでに手間の多かったゲームだけに動いたときは感激ものでした。

(秋田県/三浦浩司・16歳)



④風船割りゲームのBALLON PUNCH

### ●PMarc2/PMCHGMX

PMCHGMXはPMextとPMarcの両方のタイムスタンプのバグを修正するものだが、PMCHGMXを起動してもPMarcは修正されない。PMCHGMXが修正しようとするファイル名がPMARC.COMになっているからだと思われる。そこで、PMARC2.COMをPMARC.COMにファイル名を変えてからPMCHGMXを実行するのだ。具体的にいうと以下のようにすればいい。

A>REN PMARC2.COM PMARC.COM ④

A>PMCHGMX ④

A>REN PMARC.COM PMARC2.COM ④

これで、PMarcのタイムスタンプも正常になるはずだ。もっとも、自分のMSXが正常な時を刻んでいればの話だが……。

(神奈川県/清水茂孝・14歳)

### ●PMext/PMarc2

わたしはパソコンはしません、パソコン以外の利用も考えられる便利なものだと思います。ただ、唯一の欠点はドキュメントがよくわからなかったということもあって、自分がどのような操作をしているのかわからず、書いてある通りに操作するだけなのが残念でした。

(三重県/池田秀男・?歳)



## 2つのファイラを紹介

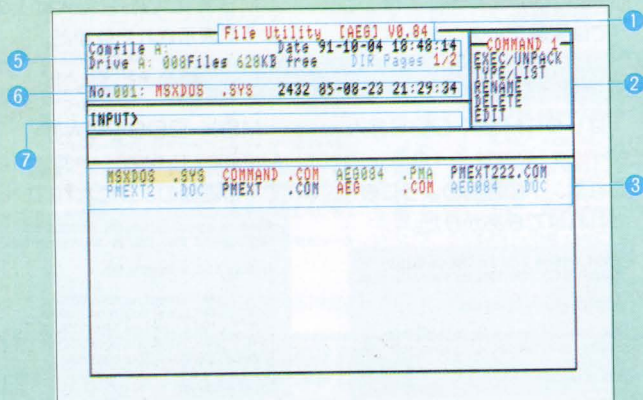
はじめにファイラとはどんなものなのかというのをかんたんに説明しておきたい。MSX-DOSはコマンドを入力してさまざまなことを

するわけなのだけど、けっこうめんどろだね。これが、キー1つでできたらどんなに便利だろうとは思わないだろうか。まあ、ちょっと大げさだけど、ただで使える「MSXView」だと思っていいかもしれない。

## ファイラの画面ではこんな情報が表示されている

①ファイラの名前やバージョン数が、書かれている。バージョン数は大事な情報で、常に最新バージョンを手元に置いておきたい。②使えるコマンドがここに表示されている。もちろんこれら以外にも使えるコマンドはあるのだが、いつも使うものが表示されているのだ。③ここがファイルを表示するエリアだ。ファイル名の上をカーソルが動く。基本的にはカーソルが止まっているファイルにコマンドが実行される。④ここにはカレントディレクトリが表示される。つまりMSX-DOS2の階層化ディレクトリに対応しているわけだ。⑤ディスク情報が表示される。す

なわち、このディスクがいつフォーマットされたか、ディスクの名前はなんというか、空容量はどのくらいかなどなど。ちなみにAEGでは現在の日時をリアルタイムで表示している。⑥ここはファイル情報が表示されている。ファイルが作られた日時やファイルのサイズが見える。FMTMにはファイル属性も表示される。AEGではファイル属性の表示はないが、色によってファイルの種類を示している。⑦ここでコマンドラインからの入力をする。写真ではAEGのみ記したが、FMTMではウィンドウが開いてコマンドの入力ができるようになるのだ。



④AEGではファイルの種類を色で識別している。詳しくはドキュメント参照のこと



④FMTMはシックなブラック画面だ。インタレースモードのちらつきが気になる



## AEG Ver.0.84 by AEG(えいじ)

AEGはファイルカーソルの移動をはじめとして、コマンドの選択、実行がジョイスティックでできるのだ。基本的なキー操作は以下の通りだ。①カーソルキー(スティック)の上下左右でファイルカーソ

ルの移動②リターンキー(Aボタン)でコマンドウィンドウへ③カーソルの上下でコマンドを選ぶ④リターンキーでコマンドの実行⑤ESCキー(Bボタン)はキャンセル。

必要ファイル	AEG.COM	
動作環境	MSX-DOS	
起動コマンド	AEG	
基本操作	ファイルカーソルの移動	カーソルキーおよびスティック
	コマンドウィンドウへ移動	リターンキーおよびAボタン
	キャンセル	ESCキーおよびBボタン
使用できる コマンド	EXEC/UNPAC	拡張子がCOMやBATのファイルは実行 拡張子がARCやARK、LZH、PMA、ISHの場合は それぞれの解凍用ツールを起動して解凍 拡張子がMAK、MAG、GRAのときはそれらの画像表 示[ローダー]が起動
	TYPE/LIST	ファイルの表示、アーカイブファイルのリスト表示
	RENAME	ファイルネームの変更
	DELETE	ファイルの削除
	EDIT	ファイルのエディット
	CHANGEFILE	ファイルの入れ換え
	SORT	ファイルの並べかえ
	QUIT	FMTMの終了



## FMTM Ver.0.80 by PACKMAN

FMTMはDOS2用に作られているため階層化ディレクトリを備えている。基本的な操作は以下の通りだ。ただし、ジョイスティックには対応していない。①カーソルキーでファイルカーソルの移動②スペースキーでファイルのマーク(FMTMではタグと呼ばれる)③リターンキーを押すとファイルの種類によって各処理を行う(詳細はドキュメント参照のこと)④ESCキーはキャンセル⑤各コマンドは英文字のキーに割り当てられている(右ページで代表的なものは紹介するが、詳しくはドキュメントを参照)。

必要ファイル	FMTM.COM	FMTM.CONFMBAT
動作環境	MSX-DOS2	
起動コマンド	FM	
基本操作	ファイルカーソルの移動	カーソルキー
	ファイルのマーク	TAB SPACE SELECT
	ファイルの実行	拡張子.COMのファイルのみ
	圧縮ファイルのなかのファイルの一覧を表示する(要解凍ツール)	拡張子.PMAのファイル 拡張子.LZHのファイル 拡張子.ISHのファイル
	OGを表示する[要OGローダー]	拡張子.MK1のファイル 拡張子.MAGのファイル 拡張子.GRAのファイル
使用できるコマンド	ファイルの編集(タグ)	上記以外のファイル
	Q	ファイルの削除
	M	ファイルの移動
	N	ファイル名の変更
	A	ファイル属性の変更
	K	サブディレクトリの作成
	R	ファイルの実行
	V	ファイルの表示
	X	DOSコマンドの実行
	U	ファイルの解凍、ISHファイルの復元
	I	ISHファイルの作成
	Q	FMTMの終了
	CTRL+P	PMARC.COMでファイルを圧縮
	CTRL+L	LHA.EXEでファイルを圧縮
	ESC	一時的にDOS2へ戻る'A>EXITで復帰'

## ◎ドキュメントの読み方

●AEG AEGのドキュメントは「AEG084.DOC」というファイルだ。漢字BASICが使えるならば、①A>BASIC ②CALL KANJI ③CALL SYSTEM ④これで漢字が見えるようになった。つぎに、④AEG ⑤でAEGを起動する。あとは本文の「●ファイルの表示」でも書いたが、AEG084.DOCにファイルカーソルを合わせて「TYPE/LIST」コマンドを実行すればいい。表示されるスクロールはCTRLキーとSキーを押せば止まり、なにかのキーを押せばまたスクロールする。



## ●AEGの起動

起動はかんたんだ。

A>AEG

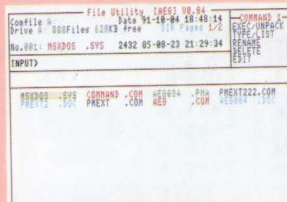
でファイルが表示され、AEGが動き出す。起動時にオプションを付けることもできる。

A>AEG/R

にすれば、黒い画面のAEGが立ちあがるし、

A>AEG/A

ならコマンドを実行したあと自動的にAEGの画面に復帰する。



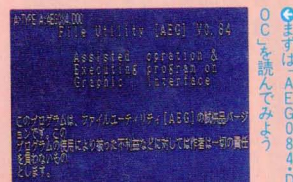
白い画面のふつうのAEG



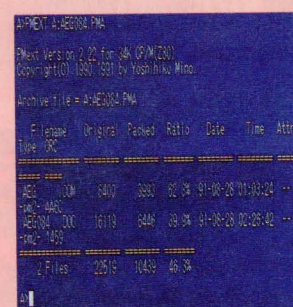
黒い画面のAEGはこんな感じだ

## ●ファイルの表示

「COMMAND1」の「TYPE/LIST」を選べばファイルの中身を表示する。先に漢字モードにしておかないと漢字が表示されない。



緑色のファイルで「TYPE/LIST」を選べば、PMextが起動してアーカイブされたファイルのリストを見ることができる。



AEG 0.8.4、PMAというファイルを見ると、このように表示される

## ●ファイルのならべかえ

「COMMAND2」の「SORT」を選ぶと、ファイルの上の段にカーソルが移動する。現在3種類のソート形式が使える。「NAME SORT1」ちいさい順に並べかえる。「NAME SORT2」は拡張子アスキーコードのちいさい順に並べかえる。「SIZE SORT」ファイルサイズのちいさい順に並べかえる。「DATA SORT」は使えない。「WRITE DISK」並べかえた現在の状態でディスクに書きこんでくれるのだ。

↑ファイルの上の空欄にこのように表示される。カーソルで選び、リターンキーで決定

↑「NAME SORT1」で並べかえてみた。ファイル名のアルファベット順に並べかわる

↑「NAME SORT2」で並べかえる。拡張子のアルファベット順に並べかわる

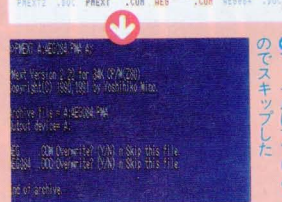
↑「SIZE SORT」を使う。ファイルサイズのちいさい順に並べかわった

## ●ファイルの解凍

「COMMAND1」の「EXEC/UNPACK」を選ぶと緑色のファイルが解凍する。「INPUT>」という欄にPMEXTのコマンドが表示されるのでリターンキーを押せば解凍を開始する。ディスクにPMEXT.COMが必要だ。

↑この状態のときにリターンキーを押す

↑このメッセージが出たら、リターンキーを押せばいい



## ●AEGの終了

AEGを終了するときにはESCキーを押せば終了するかどうか聞いてくるので、そのままリターンキーを押せば終了する。復帰するためにはF1キーを押せばいい。

↑このメッセージが出たら、リターンキーを押せばいい

↑このメッセージが出たら、リターンキーを押せばいい

## ●FMTMの起動

FMTMの起動は

A>FM

で立ちあがる。FMTMには環境変数という聞きなれないものを設定することができる。詳しくはドキュメントを読んでほしい。環境変数とは自分の持っているツール(エディタとかアーカイバとか)をFMTMで使えるように設定しておくためのものだ。

## ●ファイルのマーク

FMTMは複数のファイルに同じコマンドを使うことができる。たとえば、一度に複数のファイルをコピーしたいときに便利なのだ。スペースキーを1回押すとマークがつき、もう1回押すとマークが消える。SELECTキーを押すと全ファイルにマークがつき、もう1回押すと消える。

↑全ファイルにマークをつけたところ、コピーのときなどに便利

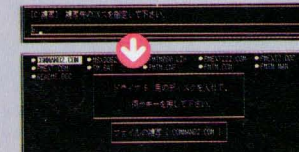
↑ファイル名の左にある矢印のようなマークだ

↑全ファイルにマークをつけたところ、コピーのときなどに便利

## ●ファイルの複写

ではコピー(複写)を試みよう。全ファイルにマークをつけて、Cキーを押すとウィンドウが開く。ここで「b:」と入力してリターンキーを押せばコピーの開始だ。

↑このウィンドウで「b:」と入力し、リターンキーを押すのだ



↑あとは画面の指示に従ってコピーする

## ●ファイルの表示

見たいファイルにファイルカーソルを合わせてVキーを押すとテキストファイルなどは画面に表示される。複数の画面にわたる場合はカーソルキーFを押せば順に表示していく。

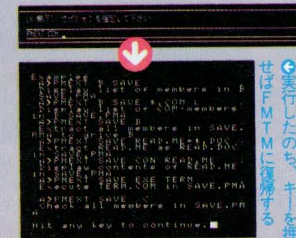


↑まずは「FMTM」を覚えてみよう

## ●ファイルの実行

ただファイルを実行するだけでなく、リターンキーを押せばいいが、起動オプションが必要ならば、Rキーを押して、入力する。

↑ここで入力し、リターンキーを押す

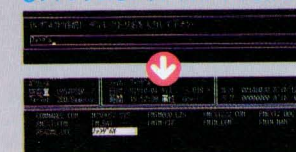


↑実行したのち、キーを押せばFMTMに復帰する

## ●サブディレクトリの作成

MSX-DOS2で実現された階層化ディレクトリ、Kキーを押してディレクトリ名を入力するだけでディレクトリができる。

↑ファンダムというディレクトリを作る

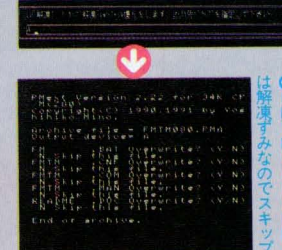


↑ディレクトリは画面ではこのように表示される。名前のあとに「\*」がつくのだ

## ●ファイルの解凍

解凍したいファイルを指定して、Uキーを押せば解凍される。ただし、現在の環境変数の設定では「LZH」の拡張子のファイルは解凍できないようになっている。ただし、PMEXT.COM

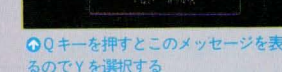
↑圧縮されたファイルだけでなく、ishがあれば、ファイルも復元する



## ●FMTMの終了

Qキーを押せば終了する。その際に確認してくるので、Yを選択する。さらに「パッチ処理を中止しますか?(Y/N)」と聞いてくるのでYを選択する。

↑Qキーを押すとこのメッセージを表示するのでYを選択する



↑Qキーを押すとこのメッセージを表示するのでYを選択する

## ◎ドキュメントの読み方

●FMTM FMTMのドキュメントは「FMTM.MAN」と「README.DOC」だ。FMTMの場合は漢字モードにする必要はなく、①FMでいきなりFMTMを起動してしまう。本文の「●ファイルの表示」に書いてあるようにファイルカーソルをFMTM.MANかREADME.DOCに合わせてVキーを押せば、ドキュメントが表示される。



# ほぼ梅麿の CG CONTEST CGコンテスト



なんだか今月は投稿CGが山のように送られてきたておじゃる。とても全部は見きれないので、半分以上は来月号にまわしたマロ。今月、載らなかった人は来月号に期待してたもれ。

## 賞金 & 賞品システム

CGコンテストに掲載された作品は梅麿をはじめとするピッツ-CGチームの5人が評価します。5人が5つの項目につき1～5点の5段階で評価したものの合計点が

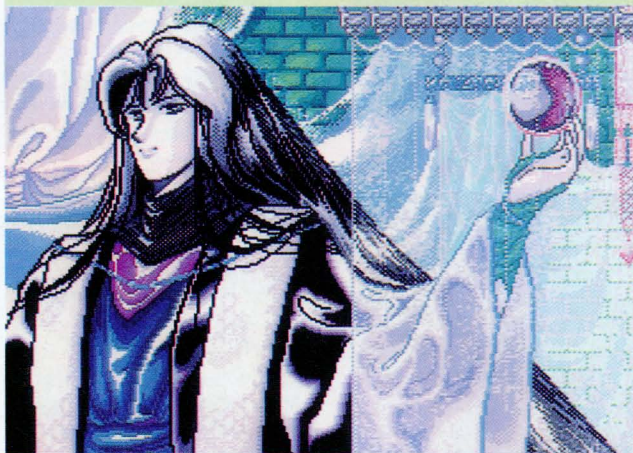
高いほどランクも高くなります。5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は構図・色彩・魅力・背景・表現力となっています。

	①恐竜の タマゴ	②ソウの タマゴ	③ダチョウ のタマゴ	④カエルの タマゴ	⑤メダカ のタマゴ
ラン ク	100点以上 	80点以上 	60点以上 	50点以上 	40点以上 
	超すばらしい作品に与えられる、師範格の称号。	並みの努力ではもらえない、優秀な作品に与えられる。	これから期待する、ちょいウマの作品に与えられる。	いわゆる並の作品に与えられる。オールの称号。	まだまだ未熟だが光るところのある作品に与えられる。
賞品 & 賞金	イラスト部門は現金1万円。紙芝居部門は現金2万円。	イラストは現金5千円。紙芝居は1万円以内のソフト。	イラスト、紙芝居ともディスク5枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともディスク1枚+Mファンテレカ。	イラスト、紙芝居ともMファンテレカ。



梅麿 今月のイラスト部門の一等賞は98点だったマロ。あと2点で恐竜のタマゴだったておじゃる。この「奇術師か魔術師か」のどこがあと一歩だったのかをみんなに聞きたいぞよ。  
こんど 色の統一の仕方は紫でまとめているのがうまいよね。色使いはCGの命 / (笑)  
ファンキーK その色使いでこの作品には不満があるぜ / ベールがかかっているところとかかいていないところとの色がなぜ、同じなんだ？  
のぐりる ブラシを使ってベールを表現しているから色は変えてないみたいだも〜ん。  
ファンキーK せっかく色がたくさん使えるSCREEN8なんだから微妙に色を変えてみたほうが、もっとベールらしく仕上がったはずだぜ。  
アニイ！ ブラシとかタイルパターンのカケアミは便利だけど、微細な効果はむかないかもね。

愛知県・加藤由紀子 奇術師か魔術師か (F1ツールディスク使用) SCREEN8



## カケアミの効果を考える

上の作品のように透かして見えるという表現をしたい場合にタイルパターンやブラシのカケアミを使うことはよくあるぞよ。ほんとうは色を微妙に変えてベールのシワなんかも表現すると満点ておじゃるが、なかなかそこまでは大変だマロ。で、実際にカケアミの効果を見てみようというわけておじゃる。F1ツールディスクのブラシとタイルパターンを使って上の写真の手の部分で実験してみたぞよ。

### タイルパターン



① ちょっと大ざっぱで、モザイク処理のようておじゃる



② チェッカーフラッグのようになってしまふぞよ



③ このパターンだったら網戸ごしの絵に使えるかも？

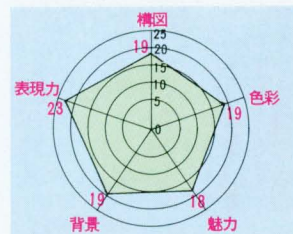


④ 逆にパターンのほうが目立ってしまうておじゃる

## 総合98点



みんなもいっていたようにせっかくSCREEN8を使っているのだから、ブラシなどは使わずにドットの1つ1つをルベで色を変えるなどしてたもれ。「おいしい」の一言につるぞよ。梅



### ブラシ



⑤ ブラシの効果は雪のペー  
ルのようておじゃる

⑥ このタイルパターンのなかから選ぶぞよ。パターンの番号と下の写真の番号は対応しているておじゃる



岩手県・C'Tone ジ・エンド・オブ・ア・ムーン  
(グラフィサウルス使用/SCREEN7)



総合97点  
色の使い方に独特なものがあるでおじゃる。どこか色鉛筆ふうというか、水性マジックふうな、不思議な色合いでおじゃる。今後の課題はこの色をもっと効果的に使うことぞよ。りんかく線をもっと整理してみてもいいかもしれない……。梅

鹿児島県・エスティーナ 森の中の少女達  
(グラフィサウルス使用/SCREEN7)



総合81点



なかなかいいに描いてあるけど、色がちょっときつすぎたでおじゃる。とくに服の影の色なんかはもっと合わせ方を考えてたもれ。構図は雑誌なんかを見本にして研究してほしいでおじゃる。梅

埼玉県・K IYOT 池ボチャツ  
(グラフィサウルス使用/SCREEN8)



総合79点  
夏の暑さをよく表現できているでおじゃる。ドットの使い方がきれいでおじゃる。梅

大阪府・びなそめZ 地図にない街  
(DD倶楽部使用/SCREEN5)



総合76点  
雰囲気は伝わるぞよ。のぐろはこのグラフィックを見て「うしろの百太郎」とのたまったマロ。梅

大阪府・M. Brand 桃園  
(パナソニックシステムディスク使用/SCREEN8)



総合75点  
表情が豊かでよいぞよ。MSXならではの表現だと思うぞよ、版画みたいでナイスでおじゃる。梅

静岡県・鈴木淳一 カブトムシVSクワガタ  
(グラフィサウルス使用/SCREEN7)



総合75点  
クレヨンで描いたようでベリーグッドでおじゃる。もうすこし陰影に気をつけるとよいぞよ。梅

岡山県・ZeBe 世に名だたる勇敢なfighter レムとその助手のwitchファイア  
(グラフィサウルス使用/SCREEN7)



総合74点  
物語のイメージがわいてくる秀作でおじゃる。女の子の表情がおもしろいと思うぞよ。梅

大阪府・YUKI 夕焼けのスライム  
(パナソニックシステムディスク使用/SCREEN8)



総合72点  
魔法使いの表情がまぬけておもしろいでおじゃる。なかなか楽しいグラフィックでおじゃる。梅

東京都・大喜多美香 夏の終わり  
(グラフィサウルス使用/SCREEN8)



総合92点  
すごくトロピカルな色使いで楽しそうな作品になっているぞよ。美香どのはこのグラフィックのような目のつりあがった敵方が好みでおじゃるか？ 人物よりも背景に目がいってしまうくらい、背景がいていいに描かれているマロ。梅

## グランドチャンピおんは

滋賀県・山本直彦 GIRL2



(パナソニックシステムディスク使用 SCREEN 8)

に決定!!

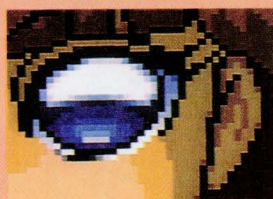
チャンピおんからひとこと

えっ？ チャンピおんですか？ ありがとうございます。特に注意した点は、女の子を目立つようにすることでした。そのために、背景には薄い色を多用して描きました。りんかく線も灰色を使っています。投票してくれたみなさんありがとうございます。

山本くん。おめでとうでおじゃる。この作品は、マロも好きな作品のひとつでおじゃるよ。背景もけっこう描きこまれているけど、淡い色使いのおかげでうさ

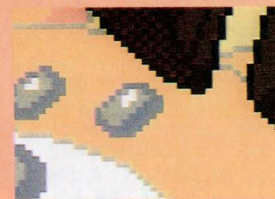
く感じられることもなく、女の子のバランスも最高でおじゃる。今後ともこの調子でどんどん作品を描いて、ばんばん投稿してきてほしいでおじゃる。梅

★女の子がかわいい



とくに目がかわいい。あい色のグラデーションを使ってうまく表現してるぞよ

★背景がきれい



りんかく線の色を髪は黒ではっきりと、クマさんは灰色と使いわけしているぞよ

おしかった人たち

「SOIR」長野県・NAGA (2・1・1・2・1) 「夏のアトラクション」静岡県・HID (2・2・2・2・1) 「MAGIC」静岡県・杉山直樹 (3・3・3・3・3) 「月」愛知県・てくてく (3・3・2・2・3) 「旅立ち」京都府・京本勝一 (1・1・1・1・2) 「チェイサー〜追跡者〜」大阪府・INO (1・2・1・2・1) 「美女と野獣!」大阪府・CG太郎 (3・3・3・2・3)





梅麿 紙芝居、初の恐竜のタマゴ「食物連鎖」は魅力・演出・技術の評価が高かったとおじゃる。その理由を聞きたいぞよ。  
ファンキーK この5人のなかじゃオレさまがいちばんからい評価をしたと思うぜ。話が尻切れとんぼだったんでな。  
のぐりろ よく動かし、場面展開も工夫されていたも〜ん。

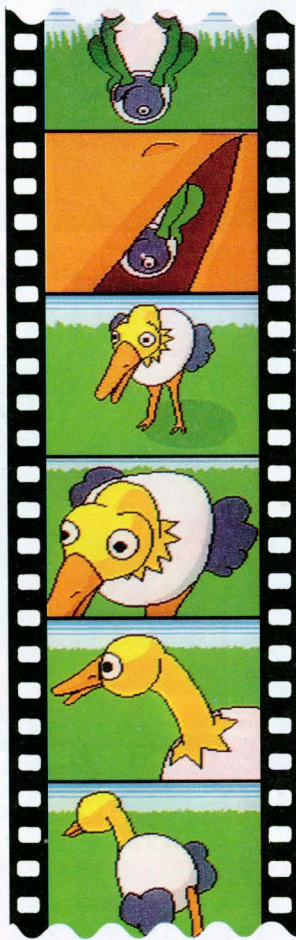
こんどる このテンポのよさは自作のローダープログラムの勝利って感じだね。  
アニイ! そうそう、動かすパーツだけ読みこむので、書きかえ時間が気にならない。  
こんどる これからの紙芝居部門はグラフィックだけでなく、プログラミングも重要になってくるかもしれないね。

### ディスクに関するご注意

付録ディスクにはCG講座で使用したグラフィックと紙芝居部門の「食物連鎖」が入っています。CG講座は右ページ下を参照ください。紙芝居のほうは画面の指示にしたがってください。ただし、SR5の拡張子がついたファイルはツールなどでは読みこめません。また、「CG.BAS」はローダーですが、付録ディスクの特殊な命令がまじっています。

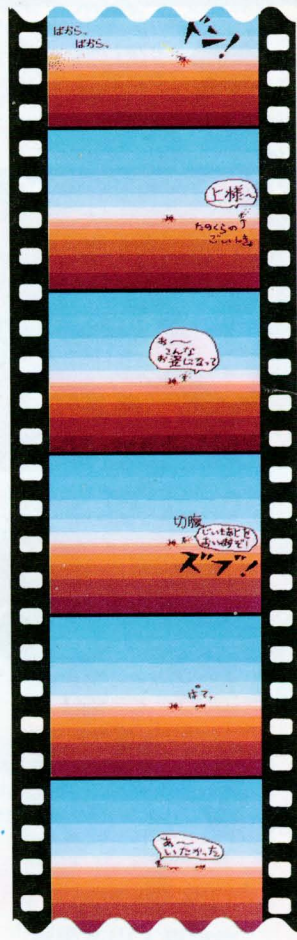
### 愛媛県・まいきー 食物連鎖

(グラフィックス使用/SCREEN5/4分の1画面サイズ)



### 東京都・気まぐれモンキー 暴れん坊の將軍

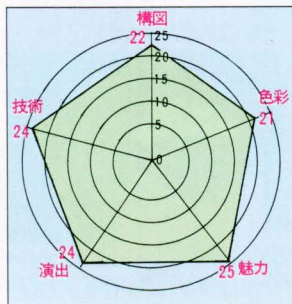
(バナソニックシステムディスク使用/SCREEN8/フル画面サイズ)



### 総合116点



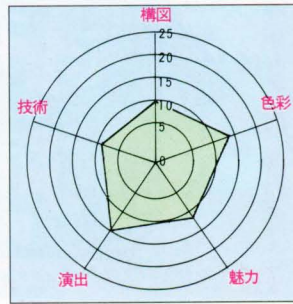
よくできていたとおじゃる。テンポもいいし、小技も効いていて、見ていてあきさせないぞよ。なかなかのセンスの持ち主とみたとおじゃる。恐竜のタマゴは師範代の称号と同じとおじゃるから、次回から「まいきー師範代」のアニメーションテクニック講座「みたいなのをやってもらうておじゃる。今、勝手に決めたぞよ。というわけで、まいきーよろしくたのむぞよ。🐸



### 総合60点



いかにも紙芝居という感じの作品だったとおじゃる。落ちがなかなかおもしろいし、アイデアもベリーグッドという佳作でおじゃる。ただ、SCREEN8のフル画面ということもあって、ロードに時間がかかるのか残念だったマロ。こういうグラフィックならSCREEN5の9分の1画面でもよかったのでは……と思ったぞよ。でも、課題があることはいいこととおじゃる。🐸





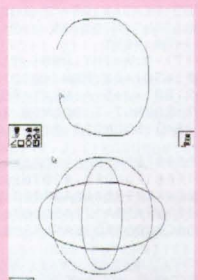


## 1 まずはアウトライン

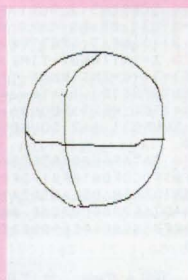
まず、顔のりんかく線を描くときに目安となる円を描くのでおじゃる。マウスに慣れていないとうまく描けないぞよ。そんなときにはサークル機能を使うという手もあるでおじゃるが、描いているうちに自然と上達し

ていくものでおじゃる。ひたすら練習しかないぞよ。

円ができれば、顔のりんかく線でおじゃる。そのときに、目・鼻・口のアタリ線を十字に引いておくでおじゃる。このアタリ線の上に置いていくのじゃ。



①上がフリーハンド、下がサークル機能の円だマロ



②この十字線で、描く顔の角度も決まるぞよ

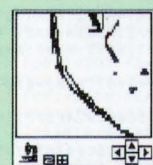


③円はりんかく線のあたり用でおじゃる

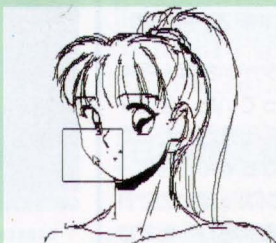
## 3 修正は根気が勝負!

ここまでくると、終わった!と思えるのでおじゃるが、ルーペ機能を使って拡大してみると、ジャギー(ギザギザの線)だ

らけでおじゃる。このジャギーをきれいにして作業は終わりだマロ。地味で時間もかかるけど、大切な作業でおじゃる。



④終わった!と思っても、ルーペ機能を使って見てみると、ジャギーでいっぱいでおじゃるぞ



⑤上の写真を覚えてもらえばわかると思うでおじゃるが、修正すると全体にスッキリするでおじゃる

## いよいよ実技でおじゃる

今回から、いよいよ実技に入るでおじゃる。そこで、今後の講座の時間割を作ったでおじゃる。この時間割にそって講義をしていくぞよ。今回は基本中の基本「顔の描き方」でおじゃる。みんなも1度は描いたことはあるはずの、ちょっと右をむいている例のポーズでおじゃる。

時間割	
1時限目	顔を描こう
2時限目	顔塗りのコツ
3時限目	体を描くぞ
4時限目	体を塗るポイント
5時限目	どんな背景を描くか
6時限目	背景の色選び

## 2 つぎに、目・鼻・口

十字のアタリ線が目・鼻・口の目印になるでおじゃる。目はよこ線がひとみの中心になるように置くぞよ。目と目の間は目1つぶん程度あけて描くとバランスがいいでおじゃるぞ。たての線を3等分したくらいの距離があこから鼻までの長さでおじゃる。口は鼻とあまり離しておかないほうがかわいいマロ。

### 各部をアップ!



⑥目・鼻・口・まゆをアップで見ると、こんな感じになっているでおじゃる



⑦十字線に合わせて目・鼻・口を描くぞよ



⑧描けたら十字線を消していくマロ



⑨目・鼻・口が描き終わったら、いよいよ髪を描くでおじゃる

## 構図を変えてチャレンジ

ひと通り描けるようになったら、今までに描いたことのない構図(角度)で描いてみるといいでおじゃる。苦手な角度は練習しかないぞよ。がんばってたもれ。



⑩今回描いたのは、この角度でおじゃる



⑪下から見上げた感じでおじゃる



⑫上から見た構図はむずかしいぞよ

付録ディスクのデータをグラフサウルスで読みこむ

今月のCG講座で使ったグラフィックを付録ディスクに収録しました。入っているのは上の3ポーズです。ロードの仕方はかんたん。グラフサウルスをお持ちの方はディスクアイコンをクリックすれば、ふつうのグラフィックデータと同様にロードで

きます。ロードファイル名が出たら、「CGKOUZA1.SR7(左の絵)」か「CGKOUZA2.SR7(中央と右の絵)」を選んでください。「CRUSADE.SR7」は読みこめませんので、注意してください。「SR7」という拡張子からもわかるように、SCREEN7を使っています。

## 『CGコンテスト』への投稿大募集! 応募要項の詳細は81ページ

おしかった人たち

『空間と横向く女』福岡県・そういちろう(2・1・1・1・2)『魔王と勇者』長崎県・MASTERキートン(3・2・3・3・3)『WASH/×3』熊本県・TWIN Wolf 2(2・2・1・1・1)『Witch』鹿児島県・かばた(1・2・2・1・1)『ういんぐど ぶーつ』住所不明・吉川隆(3・3・2・2・2)  
●紙芝居部門(構図・色彩・魅力・演出・技術)『ジャパニーズセールスマン』岡山県・ORIHALCON(2・1・2・1・1)

103



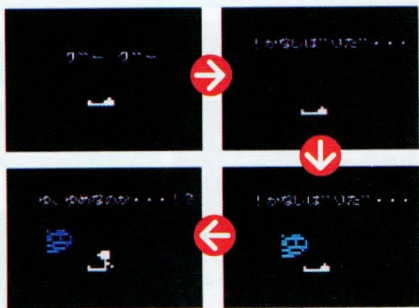




**自由部門** 原潜、砂漠に日本晴れ

金縛り\* ■静岡県・SKY(14歳)

SKYくん(M)は初登場、説明の多いギャグなのだが、「グーグー」といういびきが上下に動く旧式の4コママンガのセンスが気に入ったのでサイヨー。金縛りなのかどうかよくわからないが、塾長はこの頃よく夢から覚めない夢にうなされることが多い。



❶ 起き上がってもお化けが正面に残っている。これは怖いだす

```

10 SCREEN1,1:COLOR15,1,1:KEYOFF:FORI=0TO
20:VPKFE14336+1,VAL("GH"+MID("0000000000
002787F00001E0E040685FC9CE93FE23CF",
,I+2),1,2):NEXT:PUTSPRITE0,(125,100),15
0:AS="クニ クニ"
20 FORI=0TO2:FORJ=13TO8STEP-1:LOCATE12,J
:PRINTAS:LOCATE12,J+1:PRINTSPC(7):FORK=0
TO100:NEXTK,J:FORJ=8TO13:LOCATE12,J:PRIN
TAS:LOCATE12,J-1:PRINTSPC(7):FORK=0TO100
:NEXTK,J,I:GOSUB06:CLS:AS="これは何だ？"
:GOSUB50:GOSUB80:PLAY"S8M20001C1C1C1C1
C1"
30 FORI=0TO125:PUTSPRITE2,(I,90),RND(1)*
15:NEXTI:FORI=0TO100:(I,90+RND(1)*6-3)=RND(1
)*12-6:PUTSPRITE2,(I,90+RND(1)*15)=NEX
T:GOSUB06:PUTSPRITE0,(125,100),15,1:GOSU
B0:AS="0、00000...?" :GOSUB50
40 GOTO40
50 FORI=0TOLEN(AS):LOCATE10+I,8:PRINTMID
$(AS,I+1,1):FORI=0TO100:NEXTJ,I:RETURN
60 FORI=0TO1000:NEXT:RETURN

```

たけやぶやけた\* ■神奈川県・相続所得法人  
消費自動車AOTAX(16歳)

見てわかる回文、「たけやぶやけた」が本当に回転しながら右に進んでいく。さすがAOTAX、称号は相続所得法人消費に自動車を加えて頂点を究めたところで、栄誉を讃えるとともにAOTAX<sup>2</sup>となってMから再出発。



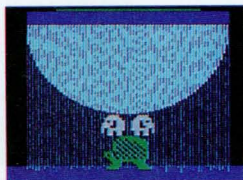
```

10 COLOR$=1,1:SCREEN$=0:OPEN"GRP:"AS#1:
DEFSNGA-Z:FORI=1TO4:AS"=":"DRAW"BM,0":PR
INT1,I,MDS("知覚",I,1):IFI=4THENLINE(5,
1)-(5+2):LINE(7,1)-(7,2)
20 FORJ=0TOTO7:AS=A+CHR$(VPEEK(J)):NEXT:S
PRITE(I)=AS:CLS:NEXT
30 FORI=0TOTO:READA(I):NEXT:DIMX(20),Y(20
):FORI=0TOTO19:X(I)=COS(6.284/40*(39-I))*8:
Y(I)=SIN(6.284/40*(39-I))*8:NEXT:DATA1,2
,3,4,3,2,1
40 FORR=0TOTO19:FORI=0TOTO6:PUTSPRITEI,(127+
X(R))*1,100+Y(R))*1,15:A(I):NEXTI:R:FORI=
79TOTO127STEP2:FORI=0TOTO6:PUTSPRITEI,(J+I)*8
,100),15,A(I):NEXTI,J:FORI=0TOTO1000:NEXT:
GOTO4

```

昔の世界\* ■神奈川県・ふらっとまあしゅ(14歳)

ふらっとまあしゅクン(MSX t)、よいなあ、この作品。素晴らしいです。昔アジアでは、世界は平らで端があり(これが金輪際)そこから海の水が降り、4頭の象とさらにその下の亀が世界を支えていると考えられているのだった。私はそれでもよい。



④海が枯渇しないのが不思議だ

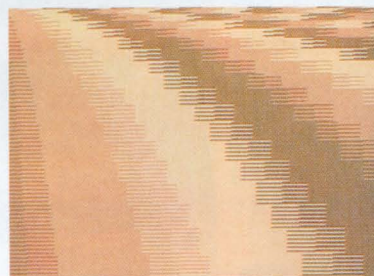
```

1 SCREEN$=3;COLOR$=1,1,1;CLS:C=$?:SPRITES(
0)=$?:"W$M$D6":SPRITES(1)=$?:"#&$!";
2 W$="":FORJ=0TO91:W$=W$+CHR$(VAL("&h"+M
IDS"(870A15A15A15AE5A75F1C3C78000000FF)
CE5EA65A5A5A56FC3C1E0F0000000","I+2+1,2)):
NEXT:SPRITES(2)=W$
3 LINE(90,68)-(187,70),12,BF:LINE(70,70),
-(206,80),4,BF:LINE(0,190)-(255,211),4,BF:
CIRCLE(138,81),68,11,3.1416-.62832:P
AINT(138,90),11,11
4 FORI=70TO206STEP2:Q=RND(1)*5+1:FORJ=81
TO190STEPQ:C=C+1:IFC>10THENC=7
5 LINE(I,J)-(I,J+Q):C:NEXT:PUTSPRITE
EQ,(121,150),14:PUTSPRITE1,(141,150),14:
PUTSPRITE2,(122,166),2:SOUND7,7:SOUNDB,0:
SOUNDB,15:SOUNDD12,20:SOUNDD3,1
6 FORI=77TO18:COLOR=(I,2,6,7):COLOR=(I-1,
2,3,7):FORJ=0TO9:NEXT:NEXT:GOTO6

```

## 砂 漠\* ■福島県・今津善行(19歳)

砂漠に軽く風が吹くと砂が動くのだが、それはすごくゆっくり動いていく波のようなもので、波にラインができるのと同じように砂漠にも波紋ができ、それは風紋と呼ばれる。今津クン(MS)、美しいです。



●鳥取県出身の熟練としては、採用せずにはいられない風情のある作品なのじゃ

```

1 COLOR,0,0:SCREEN5:S=1:P=15:FORY=0TO211
:C=YMOD3+1:FORX=0TO255STEPS:LINE(X,Y)-(X
:S,Y):C=C+C*(C/P)*P+1:NEXT:F=F+1:E=F+1
:F=F+*S:S=S-E:NEXT:FORL=0TO1STEP0:FORI=1T
OP:J=I-(I<6)*P-5:K=J-(J<6)*P-5:COLOR=(I
,7,6,5):COLOR=(J,6,5,4):COLOR=(K,5,4,3):N
EXTI,L

```

日本晴れ!! \* ■岡山県・大藤井石材店(14歳)

COLOR切り換えによる作品たちは、もはや熟達の境地に達している。大藤井石花店クン(M)の以前の作品はプログラムが長かった。しかし、最近コンパクトにまとめあげられ、しかも作品の出来はグッドいやはや、感心してしまう。



左から右に回転、うっすスペースが



④左から右に回転、うっスペースが

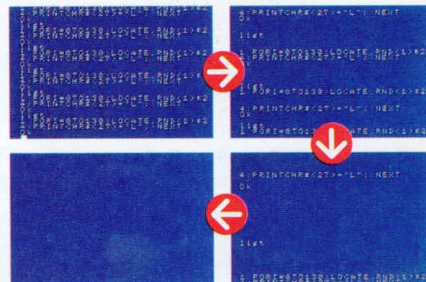
```

10 COLOR15,14,14:SCREEN.
20 FORI=3,14TOD.3STEP.01
30 X=COS(I)*150:Y=SIN(I)*150:S=S+2.
40 LINE(128,150)-(128+X,150+Y):SMOD12+2:
NEXT:CIRCLE(128,150),30,1:PAINT(128,150,
1:LINE(0,150)-(256,212):15,BF:COLOR=(1,
7):COLOR=(15,2,2,7):COLOR=(14,7,7,0):A=0
:B=5
50 A=A+1:B=B+1:COLOR=(AMOD12+2,7,7,0):CO
LOR=(BMOD12+2,7,0,0):GOTO50

```

CLS\* ■大分県・F.I.S(12歳)

F.I.Sクン(M)、わずか12歳だというのにこの大人なセンス、ダンスを踊らせた連中につめのあかを煎じて、おっと、よい作品ですな。ま、リストを見ていただければ構造は明快、画面にいろいろ表示されているときに実行してください。こういう使い方だとRND関数もおもしろい。

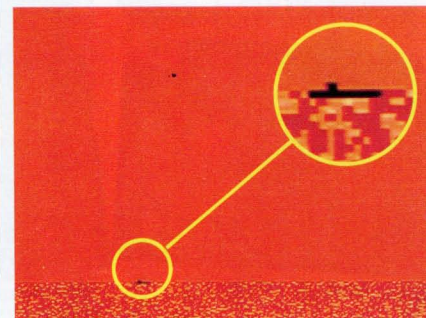


④これがああいってこーなる。バサバサッという動きがよい

```
1 FOR I=0 TO 130:LOCATE,RND(1)*24:PRINTCHR$(27)+"L";:NEXT
```

原潜、大海原をゆく\* ■長野県・MO-(17歳)

MO-クン(MS)の作品は今回最後まで「今月の1本」の地位を競った。潜水艦マンガがはやっていることもあって、じつにタイミングも良かった。始まるまで約3分待つが、待ただけのことはある。夕日を照り返す海のきらめきがまったく見事です。海のパターンが一定ではなく、光っている場所の長さに適当なばらつきがあるところがポイントです。



④潜水艦を拡大すると、ね、ちゃんとしてるでしょ？ うまい

```

1  DEFINT A-V:COLOR=1,15,1:SCREENS=0:FOR I=2
TO14:COLOR=(I,7,0,0):NEXT:COLOR=(15,7,3,1):
SPRITES(0)=I:"CHR$(255):X=255:A=275:
S=13:Y=4:SOUND7,49
2  FOR I=180TO211:FOR J=0TO255:PSET(J,I),RND
(I)*12+2:NEXT J,I
3  C=RND(1)*2+6:COLOR=(RND(1)*10+2,C,C-2,
C-4):COLOR=(RND(1)*8+2,RND(1)*2+6,0,0):P
UTSPRITE(0,X,178,1):X=X-5:(X=-10)*4
4  SOUND8,2:Z=Z-2:IF Z<YTHEN Z=RND(1)*4+9:
Y=RND(1)*3+3:FOR W=0TOZ:SOUND8,Z:NEXT:GOT
OELSE3

```

お★題

3月号のお題 あ、あまりに先のことでも考える気がしない。そこでお題は「日本の未来」。パウル経済が崩壊し、世界の全ての国に嫌われ、環境汚染は進行し、老人の人口が80%を超え、台風は一年中吹き荒れ、テレビはいつも24時間番組組、そんな国日本、あなたはどうしているでしょうか？ 宗教に走ろう？ 外国に逃亡する？ 「私はこんな未来がほしい」という作品の数々を求めます。さて、先月の藤井五右衛門と今月のAOTAXには、称号の頂点を先めたことを祝い、超難解本「ゲーデル・エッシャー・バッハ」と「スーパードロコレ」、塾長のCD「TWO OF US」の3点セットをかつてに授与します。おめでとう。

特典

【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】①回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtrと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製ステッカー、「MSXtr」達成者には、希望のソフト（ただし定価で1万円以内）を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。





FAN NEWS

# キヤル ～永遠の少女達～

愛と美の幻想世界キヤルにひょんなことから、飛びこんじゃった男の子のうれしはずかしAVG。

バーディーソフト  
☎03-3695-7370  
発売中

媒体	CD×3
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

## 愛を告白する勇気を得るため夢の世界へ出発！

好きな女の子に告白できない男の子、それがプレイヤー扮する主人公だ。「好きだ」の一言がいえない主人公のまゝに愛と美の女神・ヴィーナスが現れた。なんと勇気を持たせるためにヴィーナス自ら

が彼女の幻想世界へ連れて行ってくれるというのだ。「キヤル」ああ、この甘い響き、愛と美の女神・ヴィーナスの造り出した世界だけあって、女の子がこれでもかこれでもか出てくる。で、このうれしい世界

で主人公はなにをするのかというと、この世界に住む女の子たちから好かれるような理想の男の子になるために男らしく行動するのだ。

ゲームのシステムは今や美少女ソフトの定番といってもいい、コマンド選択式AVG。しかし、このコマンド選択式というのがくせもので、一発でゲームオーバーになるコマンドがそこかしこに隠されているのだ。適当にキーを押していればクリアしてしまう美少女ソフトだと思っていると痛い目にあうかもよ。



とん○るすだ！

①②なんかどこかで見たような2人だ。いろいろジャマするぞ

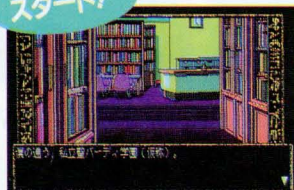


やりのおしなさい！



③こうならないように選択は慎重に

スタート！



④この図書室から物語ははじまる

お話ししよ



④これが主人公のあこがれる美加ちゃんだ

## キミは8人の美少女&美女の愛をすべて得ることができるか!?

主人公が好かれなければならない女の子のノルマは8人。8人の女の子から「大好き♡」とか「もう離れたくない」とかいつてもらわなくちゃ結城美加ちゃんに告白する勇気は手に入らない。8人の女の

子の性格は様々、おとなしい子もいれば、たかびーな女もいる。しかも、出てくる女の子のそれぞれが悩みをかかえている。当然、みんなに好かれるためには悩みを解決してあげなくちゃいけない一つわけだ。

結城美加



④主人公が告白したい女の子

ヴィーナス



④この世界に連れてきた張本人

眠り姫



④魔法使いによって眠らされたという美女

シンデレラ



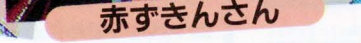
④王子様に会いたくないというシンデレラ

ウェンディー



④大人になりたいというのだけど

赤ずきんさん



アリス



④ロリロリの趣味を満足させるアリス嬢

人魚姫



④禁じられた声をさがしている女の子

マッチ売りの少女



④キヤルに来てはじめて出会う女の子

ラプンセル



④髪が長い美少女、彼女とは……





FANT NEWS

# ピーチアップ総集編2(笑)

お色気あり、花札あり、アクションあり、AVGありと、おもしろゲームのカーニバルだあ!!

もものきはうす

☎0722-27-7765

11月26日発売予定

媒体	2D×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円
ももこの秘密のオマケつき	

## ひとつぶで7度おいしい! どれからやるかはキミ次第!!

『ピーチアップ』シリーズの中でも、とくに好評だったものをまとめた総集編。今回は、そのパート2だ。しかし、ただ単にいままでのゲームを再録しただけでなく、同名のタイトルのも

のでも、よりパワーアップし、まったく別のものに生まれ変わったものもある。当然、お約束の、ももこの秘密のおまけもついている。何が入っているのかは買ってからの楽しみ♡

## 7つのコーナーを一挙公開!!

### 華姉妹



◆タイトル画面。美人三姉妹だ



◆ゲーム中の画面。三光が決まった

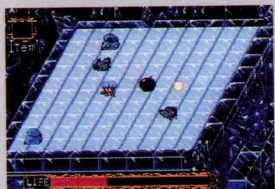
この華姉妹は脱衣花札で、勝つと相手の女の子が脱いでくれるというやつだ。持ち金30文でスタート。相手の持ち金がなくなれば1人勝ち抜きだ。対戦相手は三姉妹とボスの4人。パスワードがあり、コンティニューもできるようになっている。ちなみに、負けたときにはプレイヤーがボウズにされる画面が出てくるぞ。



◆勝つとガンガン脱がせられるぞ

### みらあめいず ~鏡の中のアオナたち~

主人公のモモコが後輩アオナを魔女の手から救い出すというアクションパズルゲームだ。アニメを取り入れたイベントがウリ。



◆前作より画面が立体的になったね

### ピーチギャラリー スペシャル版

このコーナーではピーチアップのスタッフや漫画家さんの描いた気合の入ったグラフィックがコメントつきで見られるぞ。



◆こういう絵が計5枚入っている

### ちんと手と2

前回とはうってかわった画面で登場。一風変わったモグラたたきゲームだ。時間内に一定の得



◆前作のような「ちん」は出現しない

点を取ると、おまじかんの♡グラフィックだ。全面クリアすると「なにか」がおこるらしい??



◆クリアするとこんな絵がみられるぞ

### サナトリウム・オブ・ロマンス2

ピーチアップの中でもっとも続編の要望が多かったのがこの作品。システムは前回と同じコマンド選択方式のAVGだ。少年の揺れ動く心を描いた純愛物語



◆ちょっと異質な世界を描いている

で、アダルトAVGにありがちな意味のないH少女は出現しない。陰険なひっかけがないので誰でもラストシーンを見ることができるようになっている。

### 3画面でドンⅢ ~夢色コイン~

女の子と対戦する思考型パズルゲームだ。2人対戦モードつきで、女の子は全部で6人。



◆この絵が3画面で出てくると迫力があるぞ。ゲーム自体もグーだ

### MAIL BOX

このコーナーでは、読者から寄せられたお便りやお知らせなどが書かれているぞ。



◆女の子が読者のお便りを紹介



ディスクマガジン・ファン

# DM fan

オリジナルゲームは新キャラジャブーンの登場で、とにかく不条理に元気。そのうえ『笑わせえるすまん』が遊べてしまうのが超うれしいぞ。で、今月も充実のDMなのでした。



DS#31

● 2DD × 2 MSX2/2+ 1,940円・発売中(毎月上旬発売)  
● コンパイル

最近のDSは変である。何が変かという、それはあの男の出現による。カーバンクルはあんなにかわかったのに、話にならない。まるで、昔の『ひょうきん族』に出ていた西川のりおのようなおじさんだ。その名もジャブーン。どう、名前も変でしょ。そいつが今月もオリジナルゲームの主人公なのだ。おまけに表紙用のCGにも登場／

だが、ひとり憤慨していてもどうやら始まらないみたいだ。なぜかという、ジャブーンがけっこう人気があるという話なのだ。でなкゃ、こう登場したりしないだろう。ただし、どう

やらコンパイル社内の話らしいのだが……。

そんなこんなで、今月はそのジャブーンおじさんが主人公のオリジナルゲームがメイン。うろろ画面を歩いて、めくれた床に書かれた絵を早く当てるといふ某クイズ番組「アタック25」のフランス旅行に挑戦／というしろもの。もちろんお手つきはダメ。2人対戦もできる。これから先、文化祭やクリスマスパーティ(ちょっと早いけど)で友だちとわいわいやるのはおもしろそう。ぜひぜひぜひ、試していただきたい。さっきはなんだかんだいってけど、ジャブーン

おじさんをあわてて走りまわらせて遊ぶこの『ジャブーンファイト』はとにかく愉快である。笑えるのである。したがっておすすめなのである。

さて、つぎに登場するのはコンパイルお得意の声つきゲームの『笑わせえるすまん』。もちろんこれも遊べるバージョン。前号のDSにデモが入っていたからすでに体験している人もいると思うが、この声のサンプリングがすごい。「ほーっほほほほ……／」なんて笑う喪黒の声が、そくくとするほどホンモノなのである。これもジャブーン同様楽しんでほしい。



◎サーティーワンのアイスクリームのマークかな? ギャッ、ジャブーンがいるじゃ〜ん!

そんなわけで、おじさんもの2つがメイン。ほかはいつものレギュラー内容。最近メニューに出ない裏ソフトが増えて、楽しみが多くなった。今月も多くなりそう、という話なのでこっちにも注目してみるのもいい。

## オリジナルゲーム ジャブーンファイト<sup>®</sup>

主人公はジャブーンというおじさん。こいつがうろろ歩くたびに床がめくれていく。そうすると床の下に隠されていた絵がだんだん見えるようになってくるのだ。その絵がわかったら、右にある絵から同じものを取ってジャッジのおじさんに渡す、というもの。だが、それを阻止しようとするおジャマなキャラがうようよしている。仕事は楽ではないのだ。基本的にはジャブーンは1人で遊ぶゲームだけど、2人対戦も可能だ。白ジャブーンと赤ジャブーンの対決である。これは、友だちとやると絶対はまる。ついつい大声を出してしまう。手に汗をかく……といった症状におちいってしまうゲームだ。全部で20面あるというから、たっぷり楽しめそうだね。



◎敵をよけたり、アイテムを使ったり、床をめくったり、絵を考えたり……と、休むヒマがない!!

### ジャブーン

当ゲームの主人公である。2人プレイのときは赤と白になる。年齢不詳のおじさんだ。



### ジャッジメン

ジャブーンが持ってくる絵が正しいか判断して下さるえらい方。変なカエルではない。

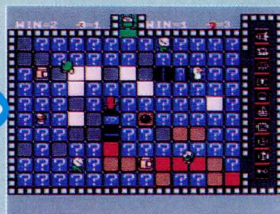


### この絵が出るぞ!

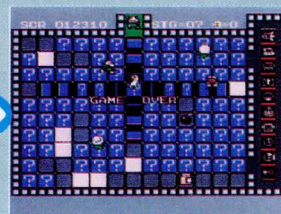
ここにずらっとあるもののうち1つの絵が床の下に隠されている。床をめくっていくうちに絵がだんだん見えてくるので、それがどの絵かわかったら、その絵を持ってジャッジのおじさんのところへ行く。あてればOKだ。



①ここからスタート。まだ何が出るかさっぱりわからない。ドキドキキッ!



②ちょこっとめくって床の下に隠されたものが見えてきたぞ。でもわからず



③ばかやろう! 違うじゃないか。お手つきしやがって……バカバカバカ!

★11月号情報号の『魔導物語』購入の権利争奪の報告……厳正な抽選により、以下の2名の方が購入の権利を取得されました。偶然にも同県同市なのですが……。ゆっくりゲームを楽しんでください。神奈川県川崎市の鈴木絃子さま、赤木健治さま。おめでとうございます。



※**デ**マーク……デモ  
**P**マーク……遊べるもの

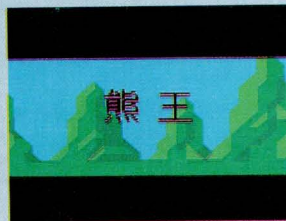
## 笑わせえるすまん<sup>P</sup>

何気ない生活のなかに突如現れる謎のセールスマン喪黒氏。今回もその不気味な笑い声とともに登場。内容は前号のデモにつづいて、ちょっと遊べるバージョン。単純なAVGだけど、なんだか見透かされているようで、どのコマンドを選んでも不安な気持ちになる。



## MSX-FAN 熊王<sup>P</sup>

熊対熊のアクションゲーム。5匹に勝てば、熊王となる。なぐる、ジャンピングアット、頭突き、投げ、の4つの技のかけあいの駆け引きがとても楽しい。1人プレイ、2人対戦プレイができる。できたら友だちと対戦プレイに挑戦してほしい。真の熊王は誰かな。



## ピンクソックス7

ここでは滅多に紹介しない隠微なコーナー「どしどしふんどし」がちよいと拡張された。知らない人にご説明すると、超ナンセンスな4コマまんがのことである。それゆえにブラックユーモアだったりして、好きな人は異常なほど好き、嫌いな人はいうのもない、というぐらい意見がまっぴらつに分かれるというものなのである。

この通称「どしふん」は、ピン

クソックスギャルズの3人のかわいさをまるで汚すように存在しているのだが、そのなかによって入っているところが、微妙に危なそうで、あやしそうで、いいのかもしれない。

さて、メインの3人の話を始めよう。いままでの「ピンクソックス」では、わりと3人が各コーナーでバラバラに活躍していたけど、今回の「濡れたガンキヤノン」では3人同時出演。露出する

場所が増えて3人のファンにはうれしいところだ。ちなみにこのコーナーのことは前号で紹介したが、まなみが疾走すると入れ代わりにまなみのそっくりさんが転校してきた、というお話。今回は連載の第1回目だ。いままで連載だった「誰か……」も結末が知りたくて、ついついひきこまれていったけど、今回もそんな感じ。次号が出るまで寝られないかも……!?

さて、ほかには「スロッター伝説」というスロットマシンゲームとCG絵本「赤頭巾ちゃん」が入っている。どちらも、あらためていうまでもなくムフフ♡シーンありの内容だ。

最後に紹介するのは右の「ハーフタイムラバー」。このコーナーはぐっと大人のムードが漂っているのが特徴。ゆうったら今回も大胆なことしちゃって……という内容である。

● × 2 MSX2/2+ 3,600円・発売中  
 ● ウェンディマガジン



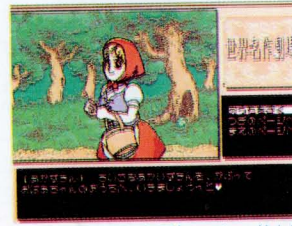
④ まなみ、ゆか、さやかの3人はいつも仲よし。制服姿もとってもキュート!



④ 「濡れたガンキヤノン」はあやしい転校生との対決の話。彼女は先輩のあやめさん



④ 「スロッター伝説」はスロットマシンのゲーム。ルールがいっぱいで楽しみ倍増



④ 「世界名作劇場・赤頭巾ちゃん」絵本だけど、部分アニメをする。そこがウリ!

## ハーフタイムラバー<sup>P</sup>

主人公のゆうが、今回もちょっと大胆な大人の一面を見せてくれる。人は見かけによらない、とか女はわからない、とかいう内容である。夜のいけないホテル街を彼と散歩しているところから物語が始まる。ほんとは散歩が目的じゃないけど。そういうことなの!





今月の

移植のことなら  
ぱおぱおにおまかせ

# ぱおぱお情報

こんにちわ / 『ソーサリアン』移植を受けて、次は上巻だけ出て、下巻が出そうもなかったのがきて、ついに『プリンセスメーカー』の移植が決定した。『サイレントメビウス』はまだ。なので、あまり偉い顔はできないが、このページの存在価値もあったってモンである。などという回顧的なことを書くときは新しい展開があまりないときなのである。どうしよう。今月はこの1ページが長く感じられる。困っ

た。だが、そうしてもいられないので先に進みたい。

しかし『サイレントメビウス』の人気はすごいな。なんか、意地になって投票してない？これははっきりいって苦しい状況である。やりたい、というところが出たことは出んだけど、最終的にまともになかったらしい。ギブアップはしたくないけどね。

チャートのほうを見てみよう。『シムアース』が初登場。これは

## 今月の移植希望ゲームベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	135
2	2	シムシティ	イマジニア	PG	75
3	10	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	58
4	3	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	49
5	9	ストリートファイターII	カプコン	A	46
6	8	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	46
7	4	プリンセスメーカー	ガイナックス	P	39
8	5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	38
9	6	ダイナソア	日本ファルコム	P	30
10	12	A.III.A列車で行こう	アートディンク	P	22
11	7	大戦略III'90	システムソフト	P	19
12	13	ファイナルファイト	カプコン	GA	18
13	13	ロードモナーク	日本ファルコム	P	17
14	23	シムアース	イマジニア	P	15
15	11	天地を喰らう	カプコン	GA	14
16	15	ジーザスII	エニックス	P	12
16	15	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	12
18	36	ソーサリアン・ユーティリティVol.1	日本ファルコム	P	11
19	—	栄冠は君に2	アートディンク	P	10
19	46	ブランディッシュ	日本ファルコム	P	10

■10月号アンケートハガキ1000通より集計

※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。

注目したいのは、この3本なのである!



①14位に登場の『シムアース』。今度は自分だけの地球を造れるのだ。画面はPC-98版



②このユーティリティで、ソーサリアンの世界もググッと広がる。画面はPC-98版

ゲームというよりも教育ソフトという感じがな。『ブランディッシュ』はファルコム、木屋さんの新作。なかなか、いまっぽい仕様である。うれしいのが、『ソーサリアン・ユーティリティVol.1』が18位に上がってきたこと。やっぱり、『ソーサリアン』が遊べるようになった今、シナリオ集とともに期待したいタイトルである。

『栄冠は君に2』も人気が高い。ところで、今年のプロ野球はおもしろくなかったな。必死になってみたのが、だまされたような気になってくる。どちらにしても、野球はおもしろいのである。

『ロードス島戦記II』も急激に上位に上がってきた。これは上巻と下巻ということではないが、それでもIが出たわけだからIIも、というのは人情というもののである。

最近、1ページになったせいで、お便りが少なくなっている。別に力を抜いて、1ページになったわけではないので



③マウスでプレイする新感覚アクションRPG『ブランディッシュ』。27ランクアップ。画面はPC-98版

ある。あー、それなのにそれなのに読者はこのページなんてどうでもいいや、なんておもっているのだろうか。ぐすん。つらいのである。

確かに、盛り下がってはいますけどね。でも、そうそう年がら年中ばりばりのブンブンというわけにもいかない。特に、最近このコーナー、ソフトハウスから嫌われているみたいだし。ま、嫌われるのも才能のひとつかもしれないと思うことにして今月は終わっていきたい。この月によって盛り上がりたり盛り下がったりする性格、なんとかならんかな、とは思いますがない。次号はもっと元気に登場しようと思っている。では!

## 移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	967
2	2	シムシティ	イマジニア	PG	796
3	4	ダイナソア	日本ファルコム	P	483
4	3	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	469
5	5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	442
6	7	大戦略III'90	システムソフト	P	380
7	13	ファイナルファイト	カプコン	GA	331
8	11	天地を喰らう	カプコン	GA	298
9	9	ポピュラス	イマジニア	PG	284
10	11	ソーサリアン	日本ファルコム	PG	205

■1991年1月号より10月号までの集計



# On Sale

## 発売中のNewソフトを再チェック

今月は超大作こそ発売されなかったけど、おもしろそうなゲームが目白押し。恒例のシンセサウルスのデータ集『サウルスランチ』の第4弾にも注目のだ。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種種の記号の意味〉無印はMSX 2/2+。●はMSX、MSX 2/2+。★はMSXターボ専用。□はMSX-MUSICに対応したソフト。



## 9月8日から9月30日までに発売されたソフト

- 9月13日 サウルスランチVol.4 (□) / ビッツ / 3,400円 □  
校内写生1〜3巻 (□) / フェアリーテール / 各4,800円  
14日 コズミックサイコ (□: CD付き) / カクテル・ソフト / 7,800円  
21日 キミだけに愛を… (□) / GAMEテクノポリス / 7,800円  
AD&D® ヒーロー・オブ・ランス (R) / ポニーキャニオン / 7,500円 □  
ビースト・淫獣の館 (□) / パーディーソフト / 7,800円  
27日 ドラゴンクイズ (□) / コンパイル / 6,800円 □



④『ドラゴンクイズ』のビジュアルシーン



④校内写生の原作は遊人だ



## J&P 売上げベスト10

今月も好調な『ソーサリアン』も順調にランクイン。光栄が3本入ったのを見逃さない。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
→	1	1	ソーサリアン	ブラザー工業
→	2	2	ディスクステーション#29	コンパイル
↗	3	—	校内写生1巻	フェアリーテール
↗	4	—	ドラゴンクイズ	コンパイル
↘	5	3	信長の野望・武将風雲録	光栄
↗	6	—	校内写生2巻	フェアリーテール
↘	7	2	ディスクステーション#28	コンパイル
↗	8	—	大航海時代	光栄
↗	9	—	サークII	マイクロキャビン
↗	10	—	提督の決断	光栄

④フェアリーテールのエッチAVG、校内写生が3位と6位に。読んだり紹介できないくらい過激だ

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(9月1日から30日までの集計)



## ユーザーの主張 今月はテーマなしの言いたい放題

今月は気分がいい。と一とつで申しわけないが、目ジリがぐいーんと下がり、ホッpegがほよ〜んと落ちて、タリタランでスキップしちゃうほどうれしいのである。なんてたって、おととい西武ライオンズがリーグ優勝したのである。当然、10月19日から始まる日本シリーズも4連勝するはずだから、きっとこの本が出るころには笑いが止まらずオッpegペーになっていることと思う。まあ、そんなことはどうでもいいのではあるが、どうしてもこのよるこびを誰かに伝えたかったので、大事な誌面をちょっくら拝借したわけだ。あははのは。

さて、ユーザーの主張である。今月のテーマは……なし。そう、とくにお題を決めずに、みんなに好き勝手に主張してもらったというわけ。残りスペースも少ないことだし、ジャカジャカ、ハガキを紹介していこう。

●『MSXの進化』について意見をいわ

せていただきます。MSXは数あるパソコンのなかで、もっとも互換性が重視されている機械です。安価でそこそこの機能がある。だからこそ、入門機として広く受け入れられているんだと思います。たしかに互換性うんぬんも大切なことだとは思いますが、パソコンとしての進化を遅くするというデメリットもあるわけです。いまでは、MSX以外のパソコンも安く購入できるようになっています。松下をはじめ、各ハードメーカーの方々、そろそろMSXも大幅なイメージチェンジをしてもいいのではないのでしょうか。素人のたわごとではありますが、これがボクの主張です。(静岡県/鈴木雅博)

新ターボRが発売になった。その規格にあわせたソフトも各社から発売になる。現在のMSXの姿にあればこれいう人もいけど、ホントはみんなMSXが好きなんだよね。だからこそその意見だとも思う。みんな家族なんじゃー

(FMWの大仁田調で)。

●なんでもかんでも書いていいということなので書きます。Mファンの表紙を、1回でいいから真っ白にしてほしいな。たまにはいいと思うのですが、どうでしょう?(京都府/鈴木京太)

そういえば、いつだったか女性自身(だったと思う)が白い表紙にしてみたね。それもなかなかシンプルでいいかもしれない。今度、編集長に相談しよう(ムリだと思うけど)。

●ボクをMファンの編集部にしてください。きっと力になれると思います。でも、いまは高校生なので卒業するまで待ってくださいね。(千葉県/斉藤孝幸)

当編集部は、未成年者は受け入れていない。だから卒業したらもう1回ハガキを送って。編集部員Wのシゴキに耐えられる自信があればけどね。

●ボクはMSX 2+を持っています。一生懸命新聞配達をやって、去年買いました。しかし、その1か月後にター

ボRが出てしまいました。なぜ、ターボRが出たんですか!?(長崎県/吉岡浩志)

残念だけど、運が悪かったと思って、あきらめるしかないね。

まだまだハガキはきてたんだけど、これといってユニークなものがないので、もう終わり! 次回(92年2月号発表)のテーマは、「がんばれ、ソフトハウス」です。来年も楽しいゲームがたくさん出るように、みんなから各ソフトハウスの方々に激励のこぼを贈ってもらいたい。もちろんキビシイ意見も大歓迎。1年の計は元旦にありともいうし、気合を入れる意味もふくめ、バシッとお願いしたい。しめ切りは11月22日必着。いつもより、しめ切りが早いので気をつけること。ハガキ採用するには、Mファン特製フロッピー(付録ディスクとおなじ仕様のブランクディスクで、Mファンのロゴも入ってる)を進呈。ではでは、たくさんのお便り待ってるけん、ヨロシク!! (ときちゃん)

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ!



〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM  
MSX・FAN編集部「12月号ユーザーの主張」係



# COMING

カミング スーン

## 新作ソフトを先取り

はやいもんで今年度最後のMファンなのだ。トリを飾るのはコンパイル、ウルフチーム、フェアリーテールの3社。それ以外にも、年末年始のソフト情報を盛りこんで、にぎやかにおとどけしちゃうぞ。これを読んで、ほしいソフトをチェックしておくといいぞ。



### 笑ウセえるすまん 第1巻

■コンパイル  
■☎082-263-6165  
■12月10日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アドベンチャー
価格	3,980円

藤子不二雄Aの人気アニメがAVGになって登場。

黒づくめの衣装に身をつつんだあやしげな男、喪黒福造。彼は、悩みを持った人々の心のスキマを埋めてくれる(?)、一風変わったセールスマンである。このゲームでのプレイヤーの役どころは、悩みをかかえたお客さん。喪黒に悩みを解決してもらうべく、ゲームを進めていくのだ。画面写真からもわかるよ

うに、ゲームは会話を中心。フキダシのなかに表示されたセリフ調のコマンドを選択することによって、話が展開していくのだ。

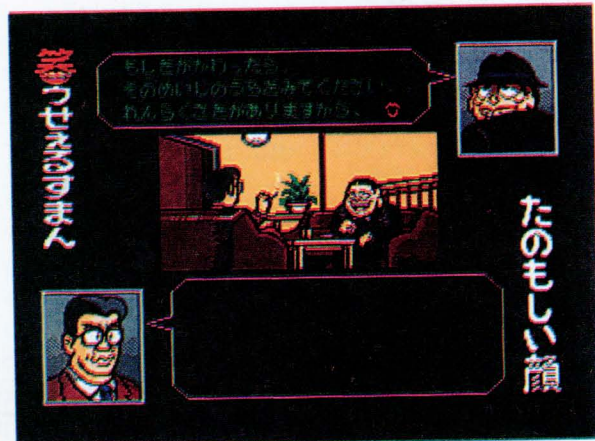
収録されているのは、「たのもし顔」「的中屋」「勇氣は損気」といった、原作でもおなじみの作品が3本。基本的に原作とおなじだが、マルチエンディングになっているため、プレイヤーの行動しだいでは新しいストーリーも味わえるようになっていく。

ゲームを盛り上げるBGMや絵柄など、細かい部分まで原作を忠実に再現。タイトルの出方



◆この男が喪黒福造。アニメと同じように「オー、ホッホッホッ」としゃべるのだ

やセリフまでそのまんまという凝りようだ。そして庄巻なのは、「オー、ホッホッホッ」と喪黒がしゃべること。もちろん声はアニメ同様、声優の大平透さんだ。ブラックユーモアにあふれたこの作品、3,980円という価格も良心的でグーなのだ。



◎このように、それぞれの人物のセリフは、ふき出しのなかに表示される。ちなみに、この絵は「たのもし顔」のシーン



◎下のフキダシに注目。選択肢はセリフ調になっていて、プレイヤーの行動したいほうを選ぶのだ。絵は「勇氣は損気」から



# にこにこ NIKO<sup>2</sup>

■ウルフチーム

■☎03-5394-5565

■11月15日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	アクションパズル
価格	7,800円

ひさしぶりのウルフチームの新作。ゲームの内容をかんたんにいうと、2人对戦型のサッカーゲームといったところだろう。ルールは、画面上にあるボールを、時間内にどれだけ相手のゴールに押しこんだかを競う

という単純明解なもの。しかし、ボールはつねに約30個画面上に存在し、1個ゴールするとまた別なボールが1個出現。合計300個ものボールを相手方のゴールに入れあうのである。

プレイヤーは一定時間ブロック(壁)を出すことができ、これによってボールの反射角度を変えたり相手をとせんぼしたりもできちゃう。また、ゲーム中、点数の低いほうのキャラが巨大化したり、相手をトンカチでなぐって気絶させたりと、なかなか芸が細かいのだ。なんとも、にぎやかなこのゲーム、ステージ数は全部で64もある。

X68000版ではボールがゴールに入ると「にこにこお」としゃ



④左下にいるキャラ(ウサギみたいなヤン)に注目。対戦中、不利な展開になると、こんなくあいにキャラが巨大化するのだ



⑤ゲームのイメージイラストから、真ん中にあるのは審判



⑥面のバリエーションもいろいろ。両脇にゴールがある

べるのだが、MSX版ではそれがカットされてしまうとか(「にこにこお」ってしゃべるから「に

こにこ」なんだけどね)。


対戦型ということもあり、またまたはまりそうな予感がある。

# まい 舞mai

■フェアリーテール

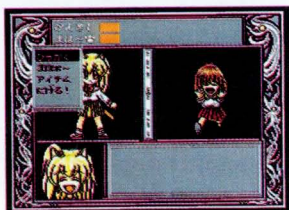
■☎03-3200-9834

■12月中旬発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	ロールプレイング
価格	未定



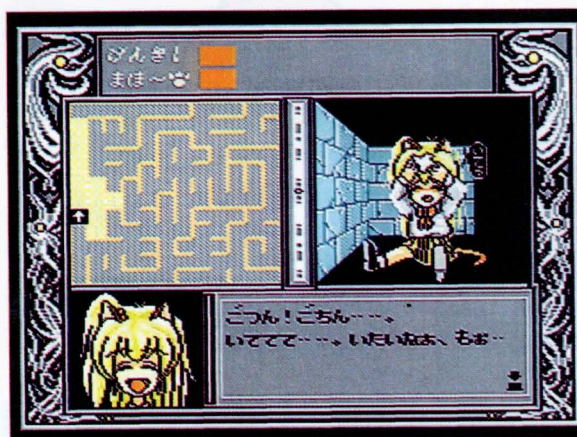
④「かわいい」という表現がピッタリ



⑤戦闘では、ひっかくというコマンドも!

『校内写生』など超過激なソフトから、『殺しのドレス』のようなサスペンスAVGまで、幅広く手がけるフェアリーテール。今回紹介する『舞』は、3Dタイプの美少女RPGで、全体的にかわゆ〜く仕上がっているのが特徴だ。

主人公となるのは、魔法の国に住む舞ちゃんという女の子で、明るく元気な小学5年生だ。あ



⑥これが基本画面。左画面には舞ちゃんが歩いたところが表示される。壁にぶつかった舞ちゃん(右画面)は思わず「いてっ!!」

る日、魔法を使って夏休みの宿題をやっていたところ、突然爆発が起こり、見たこともない世界へと飛ばされてしまう。つぎつぎに襲いかかってくる敵を倒しながら、舞ちゃんがもとの世界への出口を求めて冒険をする、というストーリーなのだ。

基本的にダンジョンの中を歩きまわるタイプだが、イベント

時にはビジュアルを大きく表示させるなど、美少女ソフトならではの配慮がなされている。「ひゅりらあ〜」や「まもるの!」といった魔法や、「おさかな」「またたび」などアイテムのネーミングもかわゆく、楽しそう。ネコ耳、シッポつきのねこまた少女、舞ちゃんが、ロリ心をくすぐることうけあいである。



## 開発中ゲーム情報

### ここだけの はなし

ひたひたと年末進行の波が押しよせる今日このごろ、みなさんいかがお過ごしでしょうか？ 今月も元気に開発中ゲームの情報をおとどけていきたい。

最初はコンパイルの新作から。先日、営業の田中さんがもみじまんじゅうを片手に編集部を急襲。いくつか新作情報を教えてもらったので、ここで紹介しちゃおう。まず、12月6日発売の『ディスクステーション#32』は、12センチC



④とにかくハマると評判の『スーパー上海・ドラゴンズアイ』。画面はPC-98版

Dが付くそうで、価格のほうはいつもよりちょっと高めめの8,800円。今月紹介している『笑わせえるすまん』の第2巻が、来年3月10日に発売となるそう。来年もコンパイルはやってくれそうぞ。

つづいては、ブラザー工業から出る『戦国ソーサリアン』に、ユーティリティディスクがつくというニュース。これにより、①はじめから強力な魔法のかかったアイテムが買える②アイテムに好きな魔法をかけてもらえる③キャラの名前を変更できる、という3つの便利な機能が使えるようになる。これについてのくわしい記事は来月号で。ブラザーといえば『スーパー上海・ドラゴンズアイ』も気になる。こちらは、年内の発売はかなりキビシイ状況といわれている。あと、フェアリーテール制作、タケル販売の『美少女大図鑑(仮称)』というのものもある。これは、フ



④グローディアの『ヴェインドリーム』は期待の超大作だ。画面はPC-98版

ェアリーテールのゲームに登場した女の子たちを一堂に集めたものさそうで、フェアリーテールファンや美少女ファンにはタマラナイ1本といえるだろう。発売は12月の予定になっている。

発売予定表に載っているのに、発売日未定のままの『ヴェインドリーム』。グローディアに問い合わせたところ、開発にはまだかかってないようだ。けど、出すことは決定済とのことなので、首を長くして待てよう。

お次は、先月のこの欄でも書いた、ファミリーソフトの美少女AVG『龍の花園』。画面サンプルが

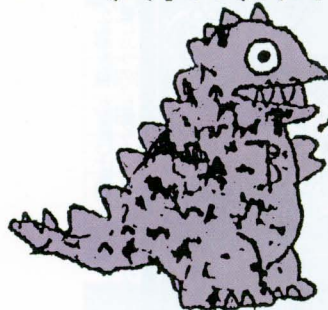


④ファミリーソフトの『龍の花園』。MSX版の画面写真を初公開なのだ

とどいたので、今月はそれを掲載。詳細は来月お知らせするので、モンモンとしたまま1か月ガマンするように(ヤイ！)。

そして、最後は『ブライ下巻完結編』の情報をちょびっと。リバーヒルソフトによると、「オリジナルであるPC-98版の魅力を最大限に再現する」を合言葉に現在移植が進行中で、FMPACの対応も考えているそうだ。くわしいことはまだ決まっていらないが、来年の春には発売になるもよう。『ブライ下巻〜』については、来月以降も追っかけていくので楽しみにしてもらいたい。では、また。

### ソフトハウスの



ウチにも  
いわせて  
ください

情報やら近況が、ひとめでわかるのだ。今月はどんなことが載ってるかな？ さあ読め、それ読めっ!!

ソフトハウスのナ・イ・ショの話が聞けるこのコーナー。各社の新作

### コンパイル

MSXの『DS#31』はオリジナルゲームも入るけど、久々の参入ソフトがあるかもしれないぞ。詳しいことは1,940円だ。『笑わせえるすまん』も大幅アニメ(98版より多いぞ。MSXユーザーでよかったね)で、12月10日発売だぞうお。(わしゃ営業の田中ちゃん)

### バーディーソフト

バーディーソフトでは、お待ちかねの3作連続発売を予定しています。待望の『キャル2』をはじめ、以下、『アルテミス』も『ジョーカー』も12月上旬の発売予定になっています。みなさん、期待してください。

(あき まさき)

### ウルフチーム

MSXユーザーのみなさま、おまたせいたしました。ウルフがMSXに帰ってきました。サッカー、パズル、アクションなど、いろんな要素を持った『NIKO2』。MSX界の総合格闘技集団・MSXインターとなりうるだろうか!? お楽しみに。(イ)

### 光 栄

『伊忍道・打倒信長』は、もうプレイしましたか？ 忍者として日本各地を修行してまわり、最後は信長を討ち倒す……。ドラマチックで興味深いストーリーじゃ～ないですか。RPGにSLGの要素がピリリと効いていて、なかなかオツなもんですよ。(高)

### フェアリーテール

「僕の青春は、いままで真っ暗闇でした。しかし、『校内写生』をやってから成績が上がり、彼女もできました。本当にありがとうございます」(東京都/林くん/18歳)——などなど、全国から反響のお便りが続々。『校内写生1〜3巻』絶賛発売中！ (たどぴん)

### ブラザー・タケル事務局

『戦国ソーサリアン』の移植に、けっこうはまっているらしい。他機種からMSXへの移植って、なかなかムズかしいんですよ。でも、なんとか年内には発売したいな。できればユーティリティ機能もつけて。無事、完成するよう応援してくださいね。(直)



ひとめで  
わかる!



ソフト・ハード・本に関する最新情報

# MSX新作発売予定表



この情報は  
**10月17日**  
現在のものです!

記号の意味⇒無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。□のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。  
とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。なお、ソフトベンダー武蔵(タケル)で発売のソフトの価格はすべて税込です。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
11月	8日 ディスクステーション#31(D)/コンパイル/1,940円□
	13日 伊忍道・打倒信長(R)/光栄/11,800円□
	13日 伊忍道・打倒信長(R:サウンドウェア付き)/光栄/14,200円□
	15日 NIKO <sup>2</sup> (D)/ウルフチーム/7,800円□
	中旬 キャルII(D)/バーディーソフト/7,800円
	中旬 ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/8,800円
	中旬 沙織・美少女たちの館(D)/フェアリーテール/7,800円
	26日 ピーチアップ総集編2(笑)(D)/もものきはうす/7,800円□
	29日 <b>スーパープロコレ2(本)/徳間書店/1,980円(税込)</b>
	下旬 ★ <small>イラスト:ジョン・シグイ</small> 幻影都市(D)/マイクロキャビン/9,800円□
	下旬 ★ <small>ミュージック:シグイ</small> μ・SIOS(D)/ピッツー/29,800円
	下旬 サウルスランチVOL.5(D)/ピッツー/3,400円□
	下旬 サウルスランチMIDI#2(D)/ピッツー/3,400円
	下旬 信長の野望・武将風雲録(D)/光栄/9,800円□
	下旬 信長の野望・武将風雲録(D:サウンドウェアつき)/光栄/12,200円□
12月	6日 ディスクステーション#32(D:CD付き)/コンパイル/8,800円
	7日 <b>MSX・FAN1月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)</b>
	10日 笑ッせえるすまん第1巻(D)/コンパイル/3,980円□
	上旬 狂った果実(D)/フェアリーテール/7,800円
	上旬 スウィートエモーション(D)/ディスカバリー/7,800円
	上旬 アルテミス(D)/バーディーソフト/7,800円
	上旬 ジョーカー(D)/バーディーソフト/7,800円
	15日 闘神都市(D)/アリスソフト/6,800円
	17日 アウターリミッツ(D)/もものきはうす/8,800円□
	中旬 ★ <small>ミュージック:バツラ</small> μ・PACK(MIDIインターフェイス)/ピッツー/19,800円
	中旬 ピンクソックス8(D)/ウェンディマガジン/3,600円□
	中旬 舞mai(D)/フェアリーテール/価格未定
	24日 美少女大図鑑(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/3,900円
	下旬 戦国ソーサリアン(D:タケルでのみ販売)/ブラザー工業/価格未定□
	? スーパー上海ドラゴンズアイ(D:タケルでのみ販売)/ホット・ビィ/6,200円□
	? 麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/9,800円□
	? ギゼ/(D)/フェアリーテール/価格未定
	? ★MSX-datapack turboR(本+D)/アスキー/12,000円

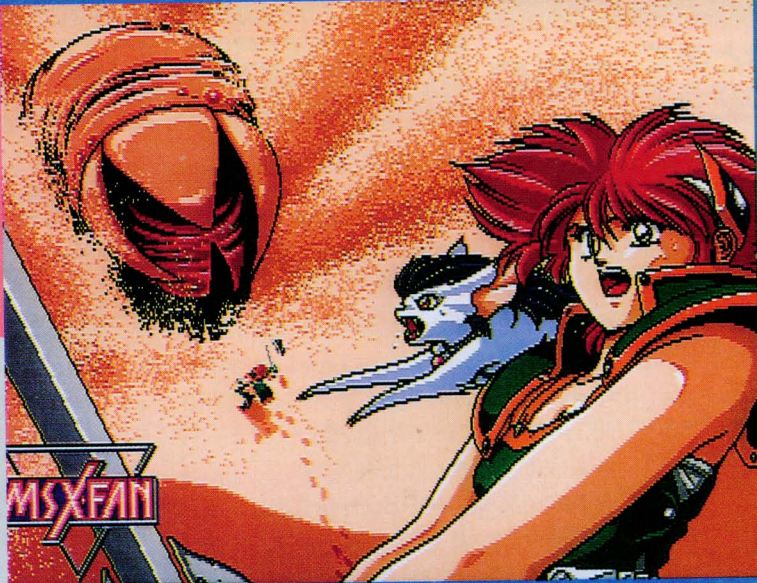
発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
92年1月	8日 <b>MSX・FAN2月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)</b>
	15日 DPS SG set3(D)/アリスソフト/6,800円
	中旬 龍の花園(D)/ファミリーソフト/価格未定□
	下旬 エル(D)/エルフ/7,800円
	? シンセサウルスVer.3.0(D)/ピッツー/8,800円□
	? スコアサウルス(D)/ピッツー/9,800円
	? ロイヤルブラッド(R)/光栄/価格未定□
	? ロイヤルブラッド(R:サウンドウェア付き)/光栄/価格未定□
	? ロイヤルブラッド(D)/光栄/価格未定□
	? ロイヤルブラッド(D:サウンドウェア付き)/光栄/価格未定□
92年2月以降と発売日未定	火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
	フォクシー2(D)/エルフ/7,800円
	ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定□
	笑ッせえるすまん第2巻(D)/コンパイル/3,980円□
	夜の天使たち(D)/ジャスト/8,800円
	天使たちの午後・番外III(D)/ジャスト/8,800円
	倉庫番リベンジ(仮称)(D)/発売元未定/価格未定
	●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
	ソープランドストーリーII・メモリー(D)/ハード/5,800円
	3Dブール(D)/マイクロプロズジャパン/価格未定
	エリート(D)/マイクロプロズジャパン/価格未定
	囲碁ゲーム入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	アルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円□
	ブライ下巻完結編(D)/リバーヒルソフト/価格未定□



# スーパ 付録ディスク の使い方

## ●今月のバックストーリー (原案者は愛知県/加藤清太)

「シニリア」は、行方知れずの父と母をさがすために、不思議な動物「ルーシャオ」といっしょに旅していた……。オアシスで母を見たという旅人の話を信じた自分と残りすくない水に舌打ちしながら歩いていると、突然サンドウームが襲ってきた。あわてて、シニリアは剣を構えるが、ルーシャオが一声うなるとサンドウームはすこすこと砂のなかへ帰って行った。得意そうにふんぞりかえっているルーシャオをなでながら、「何度も助けられることになりそうね」と、シニリアは予感した。



## 女の子とペットの名前が決定!! 女の子は「シニリア・ポーウィック」ペットは「ルーシャオ」だぞ!!

以前から募集していたスーパー付録ディスクのタイトル画面の女の子と動物の名前がついに決まった。女の子の名前は「シニリア・ポー

ウィック」で、福岡県の子金くんの案を採用。そして動物の名前は「ルーシャオ」で、岐阜県の丸山くんの案を採用したのだ。本当にたくさん

の応募ありがとう! みんな甲乙つけがたく、どの名前にするか決められないでいたんだけど、タイトルCG制作者の木村

さんの「これがいいでしょう」の一言で決まったのだ。これからのシニリアとルーシャオの活躍に期待してほしい。

スーパー付録ディスク DEC. 1991 DISK #3			
媒体	2DD X 1	セーブ機能	セーブしちやいけません
対応機種	MSX2/2+ MSX R	残りバイト数	5120バイト
VRAM	128K	くわしくは各コーナーの説明をご覧ください。	

## ディスクの起動と基本キー操作の方法

このディスクで遊ぶためには、MSX2・VRAM128K以上の機種で2DDのディスクドライブが必要。ものによってはMSX1でもBASICから呼び出して遊べるものもあるぞ(121ページの表を参照)。

まず、付録ディスクをドライブに入れて電源を入れる。このあとタイトル画面が表示されるのだが、電源を入れたときにカ

ーソルキーの上をずっと押しておく(ジョイスティックでも可)、タイトル画面を飛ばしてメインメニューの画面になる。ファンタムのゲームなどで遊んだあと、メニューに戻りたいときはリセットしよう。

また、タイトル画面で1回スペースキーを押すとBGMが止まり画面の位置を調整できるようになる。自分のディスプレイ



●メリー・クリスマス! 今回はサンタクロースのルーシャオが登場するメインメニュー画面

の見やすい位置をカーソルで微調整してから、スペースキーを押してメインメニューに入ろう。

基本的な操作は、メインメニュー画面で点滅しているカーソルを動かして、遊びたいコーナーを選んでスペースキーで決定するとそのコーナーの説明画面が表示される。

そして、各コーナーの説明画面からもう一度スペースキーを押すと、小メニューの画面にな

る。ここは、そのコーナーの説明などが表示されるのでよく読もう。ここまではESCキーでメインメニューに戻る。

スペースキーを押すと、この小メニューから収録プログラムの実行、メッセージの送りなどができる。また、ディスクのランプが点灯しているときにディスクを抜くと、ディスクをこわすのでご注意。さらに詳しいことは本誌の各コーナーをどうぞ。







今号の「すぺしゃる」は、話題のマイクロキャビンの最新作『幻影都市』で使われているBGMを聞くことのできる幻影音楽館を紹介しよう。じつはこの幻影音楽館は、このスーパー付録ディスクのためのオリジナル版だ。ほかでは手に入らない貴重なものなのだ。



## 『幻影都市』幻影音楽館

©マイクロキャビン

まず「すぺしゃる」の中の小メニューでスペースキーを押す。すると、幻影音楽館の説明が表示される。そして、その説明にもあるようにスペースキーを押

して、すぐ、1キー(テンキーではだめ)を押す。そのまま、画面に「MICROCABIN」という文字が表示されるまで待つてから1キーを離す。

これで幻影音楽館が始まる。BGMは全部で6つ。各BGMにはそれぞれ対応するグラフィックがある。これは⑥のグラフィックボタンを押しておく并表示される。

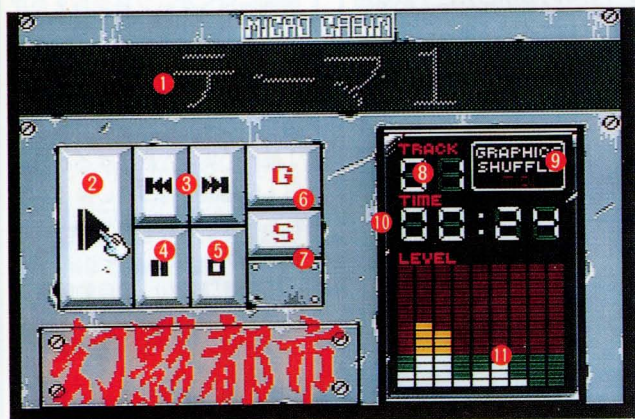
また、グラフィックボタンが押された状態(操作パネルのボタンが赤く点灯した状態)のまま「選曲ボタン」で選曲すると、そのたびにグラフィックとBG

Mがいっしょに変わるのだ。

そのほかに、BGMの順番をバラバラに入れ換えて演奏する機能もある。

ところで、これを制作してくださったマイクロキャビンの三曾田さんによると、MIDIに対応させられなかったことがとても心残りなんだそうだ。

くわしい操作方法や機能などは下の説明を読んでほしい。



### ①曲のタイトル名

ここにはBGMのタイトル名が表示される。大きく見やすいところがうれしい。

### ②スタートボタン

このボタンを押すことで演奏される。演奏中のBGMを最初から聴きたいときもこのボタン。

### ③選曲ボタン

BGMを選ぶとき使用。曲名とグラフィックの説明をしよう。

1. イリュージョン・テーマ1  
『幻影都市』のタイトル画面
2. イリュージョン・テーマ2  
香港の夜景
3. シャオメイ  
崩壊直後の香港
4. メタル・エリア  
ビルの間を降りる巨大スピナー
5. 危機  
モンスターと闘う主人公
6. ネットワーク・イメージ  
不夜城と化した香港

### ④ポーズボタン

聴いているBGMを一時中断するときに使うボタン。もう一度押すとBGMを再開する。

### ⑤ストップボタン

聴いているBGMを止めて別のBGMにするときや、他のBGMを聴くときに使用する。

### ⑥グラフィックボタン

このボタンを押した状態にしておくと、BGMの演奏といっしょにグラフィックが表示される。

### ⑦シャッフルボタン

ここを押した状態にしてスタートボタンを押すとBGMの順番が入れかわって演奏されるのだ。

### ⑨GRAPHICS & SHUFFLE表示

ここは、各機能が使用されているときにのみ点灯する。現在使われている機能を教えてくれる。

### ⑧TRACK表示

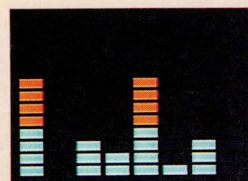
ここには、現在のBGMが何曲目なのかが表示される。なくてはならない大切な機能だ。

### ⑩TIME表示

BGMの演奏時間を知りたいときにはここを見る。正確に表示してくれるのだ。

### ⑪レベル表示

BGMで使われている音の高さや音域がに表示される。スローなBGMだと動きがおそく、アップテンポの曲だと小刻みに早く動く。見ているだけで楽しい表示。



⑪BGMのリズムに合わせて気持ちよさそうに踊っているようだ



⑪ボタンが押されると赤く点灯

## 三曾田氏の『幻影音楽館』制作ノート

『幻影都市』はまだまだ制作段階。しかも、今が修羅場……。こんなときなので、あまりゲームに深くかかわるところは出せませんでした。そのかわり、当初は絵と音楽を組み合わせただけのものの予定だったのですが、これじゃあイメージと、CDデッキふうのコントロール・パネルを付けました。非常に短時間で作ったので、まだまだ機能アップしたいところはあったのですが、残念ながら今回はこ

こまで。でも、9チャンネルのレベル・メータはとてもよくできたと自分でも気に入っています。ぜひ、楽しんでください。



⑫戦闘態勢に入った主人公の「天人」



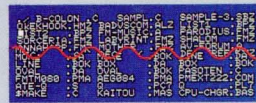
⑬バックの夜景が点滅するところ注目!

注意

- 『幻影音楽館』は、パナソニックFS-5000/5500など一部の機種では作動しません。
- 『幻影音楽館』のみ、ほかのディ

スクにはコピーできません。  
●BASICやDOS上で付録ディスクのファイル一覧を見ようとすると、最後のほうにある奇妙なファ

イルのところで表示がおかしくなります(写真)。これは『幻影音楽館』の一部です。ディスクの故障ではありません。







ほんとうの作家には語るべきことはなにもない、ただ語り方だけがある。といったのは、アラン・ロブグリエだが、この5つのコーナーには、語るべきことはなにもない。ただ、作ってしまったあとの訂正と注意だけがある。あるやないかい。

#### ■全体に関すること

この5つのコーナーに収録されているファイルはすべてBASIOプログラムなので、どれもBASIO画面から、LOAD“(ファイル名)”を実行することで呼び出すことができるし、自分の好きなように修正、追加もできる。

修正したものは、SAVE“(ファイル名)”でディスクに保存できるが、かならず、別のMSX用ディスクに保存してほしい。付録ディスクにはセーブしないように。

プログラムを改造したものやエディットステージのデータをおなじディスクに保存しておきたい場合は、やはり別のMSX用ディスクに必要なプログラムをコピーしておくといい。

たとえば、ファンダムのプロ

グラムをぜんぶコピーするならCOPY“A:\*.FDZ”TO B:”を実行すればOK。1ドライブの場合は、メッセージに従ってディスクを何度も入れ換えることになる。「for drive A:」のときに付録ディスクを、「for drive B:」のときにコピー先のディスクを入れていけばいい。ただし、ターボRだけは、今月のBASIOピクニック(28ページ)に書いてある方法でもっとかんたんにコピーできる。

ちなみに、ファンダムの2コーナー、FM音楽館、AVフォーラムでは、今月から拡張子の3文字目に月を表す文字を入れることにした。1~9月は、数字の1~9、10~12月は、X、Y、Z。したがって、今月のファイルの末尾はすべてZがつい

ている。そのまえ2文字は、各コーナーの識別子だ。

では、各コーナー別の注意。

#### ■ファンダムGAMES

「MOLE」は要マウス。「キック・バトル」はMSX2+以降で要ジョイスティック。ただし、キック・バトルは、38ページにMSX2、キーボードで遊ぶための改造法を掲載している。また、「タコ&イカ」は、2本組の作品なので、別のディスクにコピーする場合は、

T&IKA2-A, FDZ

T&IKA2-B, FDZ

の2本ともをコピーすること。

#### ■ファンダムサンプル

BASIOピクニック用のLIST1, BPZは、行番号がふぞろいのバージョンをうっかり収録してしまった。機能はまったく変わらない

が、誌上ではリナンバーしたもので説明しているので注意。

#### ■FM音楽館

曲をいったん選択すると、CTRL+STOPでBASIO画面に行くか、リセットするかしない。現在、検討中。

#### ■AVフォーラム

各作品を部門ごとに1本ずつのプログラムにまとめてある。1部門の実行が終了するとBASIO画面に行ってしまう。これも現在、検討中。

#### ■オマケ

10月号「裏表止」の自動解答プログラム(田中将司・作)と、ターボR専用のCPU切り換えプログラムを収録。

ところで、ディスクのなかのメッセージに脱字がある(すみません)。「を切り換え」のあとに「る」が抜けるとるがな。

### 付録ディスクについて 質問の多かった、 ここがわからない? BEST 5

はあ〜い、ユーザーサポートディスク係のOroで〜す。

1か月間(この原稿を書いている時点ではですが)、みんなの質問に答えてきたけど、そのなかから多かったものをピックアップしますので、ぜひぜひ参考にしてください。とくに初心者の方はまちがえやすいことが多いと思います。このコーナーをじっくり読んで、編集部に電話をかける回数を減らしましょう。ベテランの方は、ああ、自分も昔はこうだったんだ、と読み流してくださいね。

余談ですが、壊したフロッピーディスクをフォーマットしてもわかりますよ。

## Q1 付録ディスクがうまく起動しないんですが?

### ケース1 ディスクドライブが1DD

起動のときに「Direct statement in file」がでるのがこれだと考えられます。スーパー付録ディスクは2DD(両面倍密度・720Kバイト)でフォーマットしてあるので1DD(片面倍密度・360Kバイト)しか読み取れないMSXではうまく動きません。SONYのHB-701FDなどのMSXがこれに当たります。対処法としては「2DDのドライブを持っている友達に必要なファイルをコピーしてもらおう」がありますが、「自分で2DDのドライブを買う」のがもっともよいでしょう。これから生き抜くためです。

### ケース2 本体がMSX1

このシステムはMSX2以降を対象としていますのでMSX1では残念ながら動作しません。ごめ

んなさい。

MSX1とは本体にMSX2だけかかれている機種のこと、MSX2やMSX2+やMSXturboRなどとかかれていればだいじょうぶ、このシステムは動きます。MSXであることを忘れて起動すると、「Syntax error in 3」と出て止まってしまいます。対処法としては「実行したいファイルを直接ロードする」がありますが、いちばんよいのは「MSX2以降の機種を買う」ことです。とくに、A1GTがおすすめです。

### ケース3 本体のVRAMが64K

これもうまく動かないんですが、どこでストップするかわかりません。なぜって編集部にVRAM64KのMSXが1台もないから。ボクも1台も見たこともないし。話によればこの機種は全部で2000台出たけどもう使っている人は何人もいないというめずらしい機械だそ

うです。希少価値ですね。

対処方法はまえのケース2と同じに必要なファイルをコピーし、直接ロードして実行することもいいですが、MSX2(VRAM128K)やMSX2+やMSXturboRを買ったほうが……。

### ケース4 付録ディスクが不良品

これはあまりない現象です。エラーとしては「File not found」などが考えられます。これは本当に付録ディスクの不良ということが考えられますので(たれしにFILES文を実行してみると、ファイルが半分しか入っていなかったことがあった)、編集部まで送ってください。

これらディスク不良がおきた場合には、まず何回かためてみて、それでもなおならなかったら編集部に質問電話をかけましょう。まちがってもまっさきにディスクを送らないようにしてください。



## ゲーム 十字軍

今回もピツ  
ーのCGだぞ

ゲーム十字軍は16ページでト  
ピラを飾っている梅原作のグラ  
フィックが見られるのだ。う  
〜ん、これだけではいささか寂  
しい気もする。ゲームの役立ち  
データくらい入れてもいいよな。  
しかし、一口に役立ちデータと  
いってもなにを入れたらいいの  
だろうか? う〜ん、困った。  
というわけで、ゲームの役立ち  
データのリクエストを募集した  
いと思う。ハガキにどんなゲー  
ム(たとえば、ガゼルの塔とか武  
将風雲録とか)のどんなデータ  
(最強レベルとかイベントの起  
きる寸前とか)がほしいか書い  
て、十字軍「付録ディスク検討委  
員会」係まで送ってほしい。



恒例のピツートピラCGはこれだノ

## ぼろぼろの CG

紙芝居部門か  
ら1作品ぞよ

CGコンテストは紙芝居部門  
の「食物連鎖」を入れたぞよ。

CGコンテストのロゴマーク  
を選ぶとメッセージが出てくる  
でおじゃる。読みおえたら、ス  
ペースキーを押すと、じっと待  
った末に「食物連鎖」という文字  
が出てくるぞよ。ここでもう  
一度スペースキーを押せば、食物  
連鎖のはじまりでおじゃる。紙  
芝居部門初の恐竜のタマゴを獲  
得した作品を堪能してたもれ。

さらに、CG講座で使ったグ  
ラフィックも入っているぞよ。  
グラフサウルスを持っている人  
は読み出してほしいぞよ。  
詳しくは103ページのCG講座  
を参照だマロ。



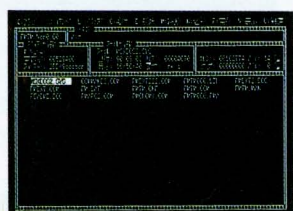
紙芝居部門から「食物連鎖」ぞよ

## パソコン 天国

フリーウェア  
でいっぱいノ

毎回、ためになるフリーウェ  
アを入れていく予定だ。このコ  
ーナーに対する応援、感想、質  
問、その他なんでも「パソコン天  
国」まで送ってちょうだい。

さて、今月はMSX-DOSが  
便利になるファイラが2本入っ  
ているのだ。ファイラというの  
はDOSを使ったことのない人  
でも数分後にはDOSの達人に  
なってしまうという魔法のツ  
ール。カーソルキーといくつかの  
キーを押すだけで、コピーやそ  
の他のDOSの仕事を一クリック  
こなしてしまうのだ。というわ  
けで、とにかくパソコンの97〜99  
ページを読んでくれ(小メニ  
ューの92ページは間違い)。



DOS1用とDOS2用の2種、写真もDOS2

## あて ましょQ

10月情報号の  
解答発表だノ

10月号の答えは「エメラル  
ド・ドラゴン」のアトルシャン。  
赤い髪と鎧でわかったという意  
見が多く、8割くらいの人が正  
解だった。イースのアドルやブ  
ライのザン・ハヤテという意見  
もあったけど、傑作だったのは  
ヴァリスの優子という答え。ま  
あ、そう見えなくもないけど  
……ねえ。ひどいになると、  
エメドラのチャンリンシャンな  
んてのもであった(オイオイノ)。  
で、正解者のなかから以下の5  
名に、グローディア特製テレカ  
をプレゼントするぞ。⇒千葉県  
・斉藤真教、兵庫県・柳沢智  
子、岐阜県・小林信秀、京都府  
・西野高正、広島県・谷口和博



隠れていたのはアトルシャンだった

### Q2 FM音楽館を聴いたあと、 いくらスペースキーを押しても メニューにもどらない

まだ戻れないんです。

聴き終わったらリセットしてくだ  
さい。今回はタイトルが、「カー  
ソルの上」キーでとばせるので、す  
こしはよくなったと思いますが。

これだけじゃ、だめですか?

1月号までには、[F1]キーで  
FM音楽館のメニューに戻れるよ  
うにしたいとがんばっているん  
です。でもタイトル画面については  
だいぶよくなったでしょ?

### Q3 収録ファイルのなかには コピーできないようにしてある ものがあるんですか?

ゲームソフトのようなプロテ  
クトはかけていません。ただしデ  
ィスクに収録する関係上、ふつうに  
は読みだせないものはあります  
(CGデータなど)。また直接書き  
こんであってファイルとしてみ  
られないものもあります(10月号の  
ガゼルのデモなど)。どうしてもバ  
ックアップが取りたい人はDOS  
2のDISKCOPYをよく勉強して  
自分の責任で行ってください。

### Q4 10月情報号の『SILVER SNAIL』が遊べない

その原因は大きく分けて2つあ  
ります。

1つは、ファイルを2つコピー  
していないということです。この  
プログラムはファイルが2本に別  
れていますので、両方が必要な  
のです。心当たりのある人は10月号  
の欄外をよく読んで指示にしたが  
いましょう。

もう1つはMSX1だからです。

MSX1ユーザーの人、ごめんな  
さい。でも、1か所書きかえれば、  
遊ぶことができます。その場所は  
リストBの行600です。その行に  
「SET AJUST文」が2つ出てき  
ますが、それはMSX2以降の命令  
なので、取りさってください。ち  
よっと敵の攻撃の迫力が落ちる  
けど、あとは問題なく遊べるはず  
です。必要な部分を消さないよう

### Q5 11月情報号『あーばーみやあ どっく』がうまく動かない

「あーばーみやあどっく」につ  
いての質問で多かったのは、  
PMextというツールを使った展  
開作業がうまくいかないという  
ものでした。PMext自体の説明はパ  
ソコンにゆずりますが、不具合の原  
因は何回もディスクの入れ替えを  
するコピー作業に失敗しているこ  
との様です。これはコピーしな  
おせばよいのです。ここではその  
コピーにMSX-DOSを使ってみ  
ましょう。そのほうが動作が安定  
していて、ディスク入れ替え作業  
も少なくすむのです。MSX-  
DOSについてよくわからない方  
は、もういちどスーパー付録デ  
ィスクのメニューから「あーばー作  
成」を呼び出しましょう。

「あーばー」に必要なファ  
イルは付録ディスクのなかにある5  
本です。まずMSX-DOSを起動さ  
せてから、A>のコマンド入力待ち  
につづいて、

COPY A:MSXDOS. SYS B: ①

COPY A:COMMAND. COM B: ②

COPY A:PMEXT222. COM B: ③

COPY A:MYADOC. LZB B: ④

COPY AM? RUN. BAT B:AUTOEXEC. BAT ⑤

でコピーしてください。要領は11  
月号本誌119ページの説明の3番  
とまったく同じです。5本のファ  
イルをコピーしたらあとは説明の  
4番からはじめればOK。

今度はターボRユーザーだけの  
症状なのですが、ディスクを作り  
終わったがゲームができない、と  
いうものでした。これは高速  
(DOS2)モードでフォーマット  
したディスクにDOS1を入れて  
起動することが原因です。(この組  
み合わせていったんBASICに入  
ったらDOS1に戻れない)対処法は  
標準(DOS1)モードでフォー  
マットしたディスクを使うか、もう  
すでに作ってしまった場合には左  
端の「1」キーを押しながら起動  
させることです。





先月に引きつづき、MSXViewの  
拡張DAが入っているのだ。しかも  
今月は一挙に9種類だぜ。

DA(デスク・アクセサリ)とはViewCALCなどの大きなアプリケーションの作業中に「時間が見たいな」などのこみ上げてくる欲求に対処して、使用中のアプリケーションを終了させずに使うことができるミニアプリケーションのことだ。中身は時計や電卓、メモなど、全部で9種類ある。

### ■1ドライブ、2ドライブでの方法

①まず、BASIC画面にする。②付録ディスクを入れたら「LOAD"COPYDA.BAS"」とする。③行70と行130を「■COPYDA.BASを修正する」に従って書きかえる。④「RUN」すると……

DA本体(.DA)をインストールしますか？説明ファイル(.BOK)をコピーしますか。Y/NかN/Yを押して選んでください。OK or B)OK?

上のように表示されるので、さっそくDA本体をインストールしよう。説明を読みたいという人もまずはDキーを押してDAを組みこんでくれ。

付録ディスクから、RAMディスクに転送します。しばらく待っていてください。

上のように表示されている間にふだん使っているMSXV

iewの実行用ディスクを用意しておいてくれ。そうこうするうちに下のように表示される。

付録ディスクから、RAMディスクに転送しました。スペースキーを押してください。

さて、ドライブから付録ディスクを取り出して、MSXViewの実行用ディスクを入れよう。これはいつもキミが使っているMSXViewのディスクでいいのだが、できればバックアップしたものを用意しよう。

RAMディスクから、MSXViewのディスクに転送します。AドライブにMSXViewのディスクをセットしてください。エラーがでたらスペースキーを押してください。

上のように表示されているところでスペースキーを押すとインストール作業がはじまる。下のように表示されれば、DAのインストールは終了だ。

デスクアクセサリの組みこみが終わりました。OK

つぎは説明ファイルだ。①フォーマットしたディスクを用意。②付録ディスクを入れて「RUN」する。③Bキーを押す。あとは画面の指示通りに……。

### ■ハードディスクでの方法

ハードディスクにMSXViewをインストールして使っている人はMSX-DOS2上からインストールする。

①付録ディスクをドライブに入れて、ハードディスクをセットしてViewを立ちあげてすぐに終了させMSX-DOS2のプロンプト「A>」が出ている状態にする。②以下のコマンドを打ちこむ「COPY B:\*.DA A:¥VIEW¥DAY」。これでDAの本体がハードディスクにインストールされた。③つぎに説明ファイルをコピーする。「COPY B:\*.BOK A:¥VIEW¥BIN」。とやってカーソルが表示されたら終了だ。リセットしてMSXViewを立ちあげてみればキミのDAが強化されたことがわかるだろう。

### ■A1-GTでの方法

まず生ディスクを用意して、内蔵のViewを起動させる。①「ディスクの初期化」でフォーマット。②「ドライブ変更」でAドライブに変更。③「新規ディレクトリ」で「BRANK-A」を作り、「名前変更」で「VIEW」に変える。④「VIEW」をダブルクリックして、③の作業をもう一度。今度は「DA」に変える。⑤BASIC画面にしたら「■1ドライブ、2ドライブでの方法」と同じ要領で組みこもう。

### ■COPYDA. BASを修正する

付録ディスクの「COPYDA. BAS」は以下の2か所を修正してほしい。

70 COPY" A:.\*"±ES TO" H:"

130 COPY" H:.\*"±ES TO" A:"+AS

### ●Viewの組みこみ中におこるエラーの対処法

「DAがインストールできない」とMファンに電話するまえにここを読んで該当していないかどうかチェックしよう。

●Directory not found(ディレクトリが見つかりません)

このエラーが出た場合はコピー先のディスクがMSXViewの実行用ディスクではない場合が考えられる。また、DAをVIEWというディレクトリの下に作っていない場合もこのエラーが発生

するのだ。

●Disk full(ディスクがいっぱい)

このエラーの場合には不要なファイルを消去しよう。おすすめファイルは以下のものだ。

・HOME¥にいる

桂林. BTM

紹介. TXT

・VIEW¥PD¥にいる

自分の持っているプリンタ以外のファイル(プリンタの型番がファイル名になっている)

## 「スーパー付録ディスク」のいろいろ募集!

### 募集①〈物語係〉

タイトル画面に出てくる女の子を主人公にしたストーリーを募集。ストーリーは毎月CGを担当している木村明弘氏が、選定し、それにそってつぎのタイトル画面を描いていくという企画。そうやっているうちにだんだんストーリーが完成し、いずれなんかの形でまともなと思う。ぜひ、みんなも参加してほしい。送られてくる作品は、なかなかの力作が多くて毎月楽しみ。どんどん応募してほしい。しめきりは毎月月末。

### 募集②〈BGM係〉

タイトルで流れるBGMをつくって楽しもうという企画。使えるのは、FM9声またはFM6声+リズムまたはPSG3声までの3通りで、FM9声+PSG3声のような組み合わせは使えません。また、使ってはいけないコマンドがありますが、それはPSGのM、

S、FM音源の@63、@Vn、Yr、d、リズム音源の@Vnです。投稿は「FM音楽館」とおなじ方法です。81ページを参照のこと。これも毎月募集中。

### 募集③〈そのほか何でも係〉

上記のほかには、ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。「MSXView」で作った作品やツール、MIDIの演奏データなんかうれしい。最近のハガキを読むとパソコン通信で得られるツールに関心をもっている人が増えてきているようだ。年配者の方からもよく手紙をいただく。そこで、MSXでプログラミングしているすべての人たちにお願い。この付録ディスクを情報交換の場として、ツールの掲載などを積極的にしていきます。ご協力をお願いします。

また、ファンダムに応募するには大きすぎるゲームなど、とにかくMSXのためになるものなら、なんでも随時受付中です!

### ●応募方法

①応募の項目番号、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号を明記の上、以下のあて先に送ってほしい。

また、①は封書でわかりやすく、②は81ページのFM音楽館に応募するのと同じ方法で、③もやはり81ページのそのほかの投稿に準じたかたちで送ってほしい。いずれも返却はできないので、必要な人はコピーをとっておこう。また、いろんなアイデアやリクエスト、感想や意見も同時に募集する。こちらもよろしく!

あ て 宛

〒105 東京都港区新橋4-10-7  
TIM MSX・FAN編集部  
「スーパー付録ディスク〇〇」係



# スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味→無印はMSX 2以降、●はMSX 1以降、☆はMSX 2+以降、★ターボR専用に対応しています。□のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。○はメニューへの復帰可、※はメニューへの復帰はリセット。

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	作品名	ファイル名	備 考
スペシャル(※)	FAN ATTA CK「幻影都市」 (P10~)		「幻影都市」幻影音楽館	OS . COM	「OS.COM」というファイルは、MSX-DOS上の実行ファイルではありません。DOS上で実行すると暴走するので、ご注意ください。
ファンダム・GAMES(※)	ファンダム(P35~)	掲載の全プログラム	●GUN <sup>2</sup> ●せっけんつるんっ ●ナイトレース ●WALL 2 ●キック・バトル ●どうくつたんけん ●温泉紀行 ●WHERE'S ●Dunking Warrior ●M O L E ●熊王 ●タコ&イカ ~出現! イカ ゴースト編~	GUN2 . FDZ SEKKEN . FDZ NIGHT . FDZ WALL2 . FDZ KICKBTL . FDZ DOHKUTU . FDZ ONSEN . FDZ WHERE'S . FDZ DUNKING . FDZ MOLE . FDZ KUMAO . FDZ T&I KA2-A. FDZ T&I KA2-B. FDZ	BASICプログラムです。
ファンダム・サンプルプログラム(※)	BASIC ピクニック (P27)	掲載プログラム	★RAMディスク活用サンプル	LIST1 . BPZ LIST2 . BPZ	BASICプログラムです。
	マシン語の気持ち (P46)	掲載プログラム	●タイマー割りこみフックをのぞく	PEEKHOOK. HMZ	BASICプログラムです。
	スーパービギナーズ 講座(P48)	掲載プログラム	●グラフィックの論理演算テスト	SAMPLE-3. SBZ	BASICプログラムです。
	アルゴリズム甲子園 (P47)	掲載プログラム	●教材プログラム	BADVSCOM. ALZ	BASICプログラムです。
FM音楽館(※)	FM音楽館(P74)	掲載プログラム	●パロディウス「第四惑星のテーマくお菓子な世界」 ●ソーサリアン「盗賊達の塔・メジャーデーモン」 ●The Labyrinth of Devil「悪魔の迷宮」 ●シャロム「BGM」 ●ソーサリアン「アテナの竖琴」 ●ブルガリア民謡「お母さん、お願い」	PARODIUS. FMZ SORCERIA. FMZ LABYRINT. FMZ SHALOM . FMZ ANNAHARP. FMZ MOTHER . FMZ	BASICプログラムです。
AVフォーラム(※)	AVフォーラム(P104)	掲載全プログラム	●今月の1本「似顔絵」 ●規定部門「ダンス」 ●自由部門	DEC-1 . AVZ DEC-キティ . AVZ DEC-FREE. AVZ	BASICプログラムです。
ほぼ梅暦のCGコンテスト(※)	ほぼ梅暦のCGコンテスト(P100)	掲載全プログラム	紙芝居部門「食物連鎖」  CG講座の教材グラフィック (グラフサウルスで読みこめるものです)	CG . BAS MEDAKA1 . SR5 KAERU . SR5 DACYOU34. SR5 TITLE1 . SR5 CGKOUZA1. SR7 CGKOUZA2. SR7	BASICプログラムです。 CGデータ(ただし、CGツールで読みこむことはできない)です。  CGデータです。くわしくは100~103ページをごらんください。
MSXView(○)		「MSXView」上で動くアプリケーション	★拡張デスクアクセサリ(DA)+ PageBOOKで読むDAマニュアル	COPYDA . BAS 時計 . DA 時計 . BOK 電卓 . DA 電卓 . BOK ADDRESS . DA ADDRESS . BOK MEMO . DA MEMO . BOK CPU . DA CPU . BOK MORE . DA MORE . BOK LINE . DA LINE . BOK BOX . DA BOX . BOK OVAL . DA OVAL . BOK	アスキーから発売されている「MSXView」が必要。 ターボRでないと動きません。
バス通天国(○)	バス通天国(P94)	誌上で紹介しているフリーウェア	●FMTM Ver. 0.8 0 (MSX-DOS 2 専用ファイル) ●AEG Ver. 0.8 4 (MSX-DOS専用 ファイル) ●PMext Ver. 2.2 2 (解凍ツール)	FMTM080 . PMA AGE084 . PMA PMEXT222. COM	MSX-DOSのディスクを作り、左の3ファイルをコピーしてお使いください。くわしくは94~99ページをごらんください。
ゲーム十字軍(○)	ゲーム十字軍(P16)	ビッツによる十字軍トビラCG		CRUSADE . SR7 CRUSADE . PL7	これはCGツール用のデータではありません。よって、CGツールで読みこむことはできません。
あてましょQ(○)		ゲームのキャラ当てクイズ		Q . PC7 Q . PL7	これはCGツール用のデータではありません。よって、CGツールで読みこむことはできません。
B:(○)		編集後記			
オマケ(○)			●「裏表止」自動解答プログラム  ★ターボRの高速モードと標準モードを切り換えるプログラム	KAITOU . MAS CPU-CHGR. BAS	10月情報号のファンダムに掲載された「裏表止」の解答を、自動的に実行してみせてくれるプログラムです。



# AN • CLIP •

## パナソニック、A1GTとMSXのこれからを語る

RAMとROMと端子とマニュアルの多い、  
内部充実型新MSX、A1GTを作った人々



松下さんの像と松下記念館から情報機器本部を見る。MSXはワープロ事業部で扱われている

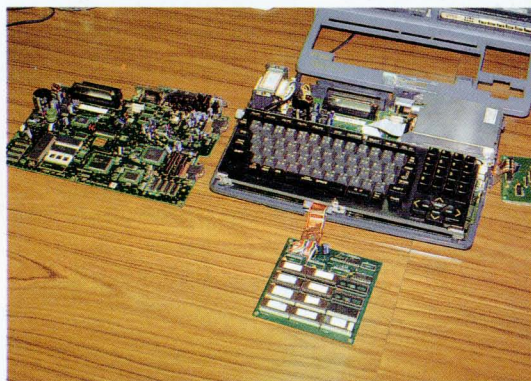
松下電器産業情報機器本部ワープロ事業部企画課係長の山神英昭さんは、「サラリーマンにしておくには惜しい」(発言者不詳)キャラクタの持主だが、同時に、MSX界の有力な光源となる人物でもある。念のためにいっておくが、光源というのは顔のことをいっているわけでは毛頭ない。ゆうとるゆうとる。いやいや、それで、わたしがいいたいのは、MSXの明るい話題の有名な発信源の1人が山神さんということなのだ。

山神さんの部署は、笑福亭仁鶴ふうにいえば「どんなかなー」と、つねにMSXの次の一歩を考えているところだ。MSXは、もちろんアスキーの規格だが、新しいMSXは山神さんたちの提案や努力や要望や行動や実験が強く反映している。

外見적으로는寡黙なA1GTに代わって、山神さんとGT開発チーム(写真参照)にお話をうかがった。

いちばん苦労したのは、ときいたら、「場所ですね」(長谷川さん)「不要輻射です」(綾部さん)「(にっこり)」(麻生さん)

長谷川さんは、STとおなじスペースのなかに増大した中身を詰めこむ



に苦労したのだそう。

綾部さんの「不要輻射」とは、電子機器が出す不要な電波のこと。この規制が数年まえから厳しくなっているうえに、GTは当初RAM256K(STとおなじ)の予定で進めていたのが、とちゅうで512Kに増えてアヘアヘしたらしい。これは、マイクロキャビンをはじめとするソフトハウス側からの強い要望に応えたものだそう。

麻生さんは、MSXView関係で苦労したのだろうか。GTに付属するViewのマニュアルは、ワープロのマニュアルのように簡潔にすっきりとまとめられている。とくにくふうした点は、ときくと、マニュアルをそっと裏返して見せてくれた。そこには、文字の基本入力ガイドも含めて、キーボード操作の一覧表があった。

「GTは、RAM容量の大きいMSXでもあります、同時にROMの多いMSXでもあるんです」(山神さん)。STのROMは1536Kバイトだが、GTのROMはMSXViewなどが増えて

右がA1GTのプロトタイプ。開発用の試作機左が完成したA1GTの基板。プロトタイプもなかなかサイバーで美しい。基板を見ただけではやっぱりピンとこないが、資料を見るとおそろしくなるほどつまれている



A1GTに付属するマニュアル。MSXViewのマニュアルが1冊増えて、計4冊になった。1冊1冊に奥の深い可能性が眠っている

2048Kバイト。しかも、SRAMまで32Kバイトと、STの倍に増えている。MIDI端子もINとOUTの2がついているし、「世界ではじめて」(山神さん)という、BASICでMIDI音源を鳴らせる新MSX-MUSICを搭載している(29ページ参照)。見えないところでがんばっているのがGTなのだ。

99,800円というギリギリの値段の由来をきこうと思ったが、やっぱりやめた。MFファンが980円なのと、おそらくおなじ理由にちがいないからだ。



企画課係長・山神英昭さん。つねにMSXに対して前向きな姿勢で取り組んでいる、元気で明るい人。ほんとには笑顔がかわいい



技術部システム機器課・綾部羊一さん。MIDIに關係する部分を開発しつつ、電波を遮断した特別室で不要輻射とも戦った、



技術部システム機器課・長谷川隆朗さん。ROMが増え、RAMが追加され、MIDI端子も2つ出てきて、レイアウトに苦労した



技術部ソフトウェア課・麻生玲子さん。MSXViewによるGTの説明(GTBook)など、おもにView関係で頭を使った

●発売 徳間書店  
●発行・編集 徳間書店インターメディア  
PUBLISHER  
柳澤宏男  
EDITOR & LEPRECHAUN  
山森尚  
EDITOR IN CHIEF  
北根紀子  
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR  
山科敦之  
EDITORIAL STAFF  
加藤久人・鶴田洋志・引田伸一・福成雅英  
+ 諸橋康一  
ASSISTANT EDITORS  
岡田忠博・奥義之・川井田茂雄・川尻淳史  
+ 笹谷尚弘・鈴木伸一・所正彦・渡辺庸  
CONTRIBUTORS  
高田陽・田崇由紀・諏訪由里子・横川理彦  
+ 星野博和・膳英之助・小林直樹  
●制作  
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER  
井沢俊二  
EDITORIAL DESIGNERS  
井沢俊二・高田亜季・デザイラ(釜田泰  
行・柳井孝之)・TERRACE OFFICE  
ILLUSTRATORS  
しまづ★どんき・中野カンフーノ・野見  
山つじ・成田保宏・南辰真  
COVER ARTIST  
佐藤任紀・元野一繁  
COVER PHOTOGRAPHER  
矢藤修三・大嶋一成  
FINISH DESIGNERS  
南あくせす・味ワードポップ  
PRINTER  
大日本印刷株式会社

## EDITORIAL A: (エーコロン)

◆今月の「おはなしこんにちわっ」で「エリツインは淡谷のり子に似ている」という指摘を読んで、やられた、と思ったのはわたしだけだろうか。エリツインが、だれかに似ているとは思っていたのだが「淡谷のり子」という明確なイメージにまでは到達できなかった。◆宮沢喜一と王貞治は、アゴの上げ方が似ている。◆竹下登は、川端康成に似ている。◆A1GTは横長のワニに似ている。◆……それはともかく、A1GTのことを考えていたら、とても1人では全貌を把握しきれないような気がしてきた。ワープロ、階層化ディレクトリとRAMディスクの使えるDisk BASIC、DOS2、PCM、F800……。そこにMIDIとViewが加わった。これだけのものが入っていて、どうしてこういう値段でいられるのか、考えてみれば不思議な気がする。

## A D ★ INDEX

アスキー	表 3
電子技術教育協会	43
徳間書店	87~89
日本テレネット	83
ブラザー工業	表 2
マイクロキャビン	84
松下電器産業	表 4
ものきほうず	86

次号は、伊忍道と幻影都市を攻略しつつ、  
付録ディスクはトランプゲーム付き / 12月8日発売 予価980円



# ASCII



## カルクも、グラフも、 お手のもの。

MSX View専用、グラフ機能付き表計算ソフトウェア  
『ViewCALC』。大量の計算をテキパキこなし、簡単にグラフを作成できます。  
本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス(GUI)を  
提供するMSX View上で動作し、売上表・各種集計  
をはじめ、用途は多彩です。

### MSX ViewCALC 新発売

「ViewCALC」は、MSX View上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。  
(株式会社HAL研究所の「GCALC」とデータの互換性があります。)

- 特長：●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、52種類の関数(sum, max, modなど)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザー関数を作成することも可能。
- 対応機種：MSX turbo R専用
- パッケージ内容：ViewCALCシステムディスク(3.5-2DD)/マニュアル一式

**必要** 本パッケージには、「MSX View」が含まれておりません。  
ViewCALCをご使用になるには、「MSX View」が必要です。

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

### MSX 増設RAMカートリッジ 価格30,000円 (送料1,000円)

「MSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)」は、MSXのメインRAMを増設するためのカートリッジです。日本語MSX-DOS2と併せて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

- 対応機種：MSX2、MSX2+、MSX turbo R
- 「ViewCALC」、「MSX View」をご使用になる時、「MSX増設RAMカートリッジ」を利用すると、RAMディスクに各プログラムを移し、フロッピーディスクをデータ保存用に使うことができます。
- \*注意 MSX2、MSX2+で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。(MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。)またMEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイス  
MSX View「エムエスエックス・ビュー」

### MSX View

マウスを使ってアイコンウィンドウを随時選択し、MSX turbo Rの処理スピードの速さを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス(GUI)を提供する「MSX View」。テキストエディタ、グラフィックツール、プレゼンテーションツールなどのプログラムが付属。MSXにGUIの思想と主張を与える、必須ソフトです。

- 特長：●マウスによる簡単操作が自慢/マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●ユーザーインターフェイス/「MSX View」対応ソフトなら使用法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単です。●専用アプリケーションソフト付属/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOK
- 対応機種：MSX turbo R専用
- パッケージ内容：システムディスク(3.5-2DD)/OverVIEWディスク(3.5-2DD)/専用漢字ROMカートリッジ/マニュアル一式

高速で大容量のメディア(HD)をサポートMSX HD Interface「エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス」

### MSX HD Interface 価格30,000円 (送料サービス)

ハードディスクの利用を可能にするMSX HD Interface。「ViewCALC」や「MSX View」のシステムファイルおよびデータを保存しておくのに便利です。MSX2、MSX2+、MSX turbo R対応。

- 対応機種：国内製品8社24機種のハードディスク(20MB、40MB)で動作しますので、お問い合わせください。
- ▶「HD Interface」は、通信販売のみで取り扱っております。ご購入のお申し込み・お問い合わせは、株式会社アスキー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

【ご注意】FS-AIGT(松下電器産業株式会社製)には、「MSX View」が内蔵されています。●MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。●表示価格には、消費税が含まれておりません。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 株式会社アスキー



キメ技だ。

# 1 GUIN

ゲームを高度に、スピーディーに  
大量メインメモリ、5

2 大容量

デジタルサウンドが楽しい。  
インターフェイス搭載



幻影都市  
開発元：マイクロキャビン



MSX用マウス(別売)  
**FS-JM1-H**  
標準価格 **7,800円(税別)**



**MSX turbo R**

ここまでできるMSX、AIGT新登場。

# A1 GT

**FS-A1GT 99,800円 (税別)**

▶16ビットCPU(R800)搭載▶MSX-DOS2を標準搭載▶S映像出力、RGB/ビデオ映像出力力(DIN型映像・音声ケーブル付属)▶音声ガイド付ワプロ機能▶音声録りができる  
デジトークツール▶電子手帳とデータ通信可能(別売通信セット使用) **MSX R** パソコンは、**MSX MSX 2 MSX 2+**のソフトも使用できます。●MSXマーク、MSX View、MSX-DOS2はアスキーの商標  
です。●MS-DOS®は米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業(学校名)をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1006 松下電器産業株式会社ワプロ事業部営業室MXF係まで。

心を満たす先端技術——*Human Electronics* 松下電器産業株式会社